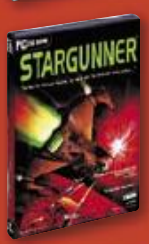
PC ACTION
WWW.PCACTION.DE
DVD XXL 8 GB
12. JAHRGANG
AUSGABE 140
10/2007
€ 5,30

66 Minuten Videos auf DVD!

3 VOLLVERSIONEN

SPLINTER CELL
Der Schleich-Meilenstein: Stimm ein in den Fisher-Chor!

HOSPITAL HOOTERS
Hier kommt der Sommer: Heiße Doktorspiele für Tetris-Cracks!



STAR-GUNNER
Der Baller-Klassiker von den Machern von Duke Nukem Forever!

TRIAL-VERSION
GUILD WARS
Genieße den Online-Rollenspiel-Hit jetzt 10 Stunden gratis!

MASSENWEISE MAPS & MODS!

SMARTBUFF:
So zauberst du schneller!

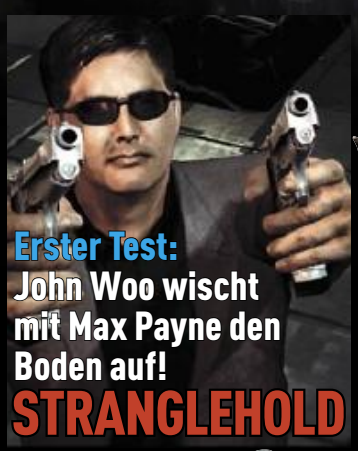
FALLEN TIMES:
Diesen Fantasy-Feldzug gibt es nicht im Internet!

OMEGA RESEARCH FACILITY:
Neue und spannende Einzelspieler-Mission.

Bonusheft zur Messe in Leipzig!

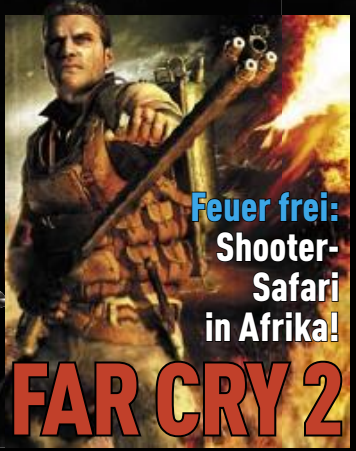
WORLD OF WARCRAFT
WRATH OF THE LICH KING

Enthüllt: Blizzard verrät, wie das Online-Rollenspiel weitergeht!

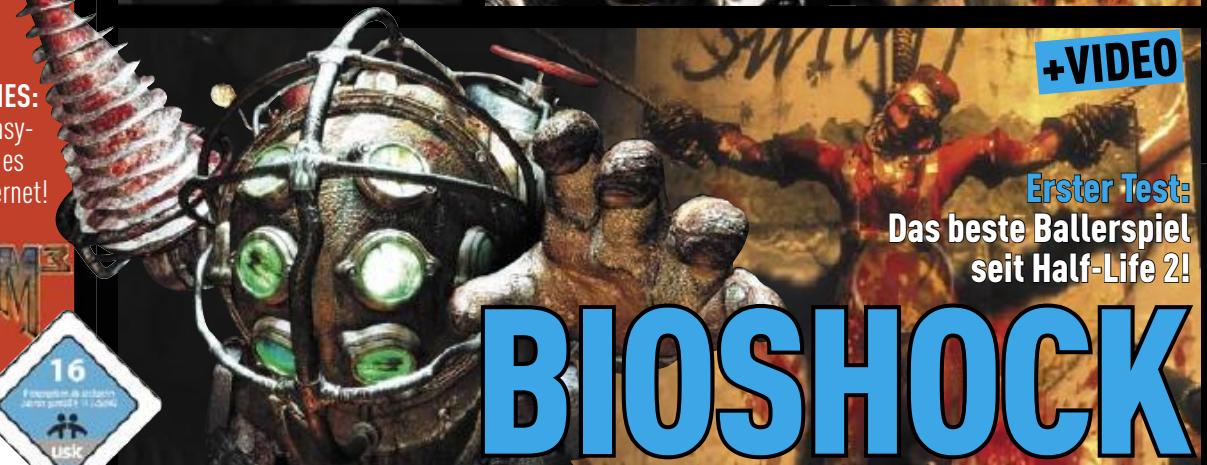


Erster Test: John Woo wischt mit Max Payne den Boden auf!
STRANGLEHOLD

Durchgespielt: Kriegsbericht von der Front
+VIDEO
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE



Feuer frei: Shooter-Safari in Afrika!
FAR CRY 2



+VIDEO
Erster Test: Das beste Ballerspiel seit Half-Life 2!
BIOSHOCK

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20;

4 195002 705308 10

16

THE WITCHER®

35 JAHRE ATARI
WWW.35JAHREATARI.DE

Vorläufiger Packshot

[...] Die Konkurrenz soll sich warm anziehen! [...]

PC Games 08/2007

OKTOBER 2007

www.thewitcher.com

©BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedźmin © CD Projekt Red sp z o.o, based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

Powered by BIOWARE Aurora Engine

CDPROJEKT RED

ATARI

Die Redaktion

JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... hält nichts von Beschneidungen, hat *The Darkness* durchgespielt und setzt sich jetzt an *Bioshock* und *Stranglehold*. Das Leben ist schön!

HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... besorgt tonnenweise Essig-Chips und verteilt sich schon mal auf seinem grasgrünen Sofa, weil im September die sechste *Smallville*-Staffel anläuft.

WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... ist als Kind in einen Zaubertrank gefallen und hat seitdem Gewichtsprobleme. Nicht einmal die kürzlich gestartete „Nur noch elf Mahlzeiten am Tag"-Diät hilft.

RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... hat seinen 36. Geburtstag rauschend gefeiert und kann keinen Alkohol mehr sehen. Das liegt wohl daran, dass einfach keiner mehr da ist.

LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... ist endlich seine lauten, drogensüchtigen Nachbarn los und findet den *Simpsons*-Kinofilm einfach nur fantastisch.

ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... fährt neuerdings mit dem Auto in die Redaktionsräume. Der Sachschaden ist jedesmal fünfstellig, der Personenschaden leider nicht.

CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... hört Strandgut, liebt *Stranglehold* und hasst seine Mitmenschen. Kein Wunder, muss er jeden Tag das Gesicht von Ciszewski ertragen.

DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... erwartet sehnsüchtig Jack Nicholsons neuen Film *The Bucket List* und hört neben Johnny Cash und Elvis nun noch Boppin' B und Simply Red.

MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... fiebert seiner Version von *Bioshock* entgegen und versucht, seinem Sohn das Aufs-Töpfchen-Gehen beizubringen, um Windelgeld zu sparen.

ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... lässt sich mit Frau und Kind in Italien die Sonne auf den Wanst scheinen und wünscht seinen Kollegen frohes Schaffen.

Gelb macht glücklich!

Foto: Thomas Riese
Bearbeitung: Emanuel Popa

Der Simpsons-Film ist angelaufen, die Action-Kracher *Bioshock* und *Stranglehold* sind da, PC ACTION hat einen Stand auf der Games Convention und alle drehen durch.

Gürnth: Ha! Ha! Ihr seid alle gelb im Gesicht und seht bescheuert aus.

Bertits: Ha! Ha! Sie auch! Dieser blöde Simpsons-Film färbt wirklich ab. Wenigstens bin ich nicht fett.

Gürnth: Hey, ich werde abspecken! Ich darf hinter der Firmen-Limousine meiner Gebieter Hesse, Ciszewski und Wollner zur Games Convention nach Leipzig laufen.

Ciszewski: Ich freue mich schon auf die Leser, die Ihnen dort die Meinung geigen. Donnerstag, 23., bis Samstag, 25. August, sammeln wir an unserem Stand B 21 in Halle 4 ab 13 Uhr Lesermeinungen per Videokamera.

Frank: Und um 14 Uhr beginnt das Moderatorinnen-Casting. Jedes willige Weibsstück darf mitmachen *geifer*. Da will ich auch hin.

Hesse: Mooooment! Niemand setzt einen Schritt vor die Tür, solange diese Ausgabe nicht fertig ist. Wollner, welche Artikel haben Sie diesen Monat für unsere Leser?

Wollner: Artikel? Ähem ... Keine Ahnung ... „Der", „die", „das" vielleicht?

Frank: Das tut ja richtig weh!

Fränkel: Herr Frank, nur weil Sie diesen Monat nicht so etwas Tolles wie *Bioshock* testen durften, müssen Sie noch lange nicht über ihre vollzeitbehinderten Kollegen herziehen!

Fischer: Ich bin nicht behindert, sondern *World of Warcraft*-süchtig. Deshalb lege ich jedem Bruder im Geiste unsere Vorschau zur zweiten *WoW*-Erweiterung nahe.

Ciszewski: *World of Warcraft* ist was für Arbeitslose. Nach einem langweiligen Arbeitstag brauche ich Action. *Stranglehold* ist da genau das Richtige für Fans von *Max Payne 2*!

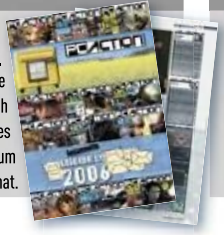
Brehme: Überhaupt berichten wir diesen Monat über so viele tolle Rollenspiele! *Medal of Honor: Airborne*, *Far Cry 2*, *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* ...

Blumenthal: ... oder *World in Conflict*! Da steht die Mauer noch. Tolles Spiel!

Hesse: Meine Herren, bei dem Stuss, den Sie von sich geben, sind Sie alle eigentlich nicht wirklich gelb, sondern blau!

PC ACTION ALS PDF:

Auf der Webseite www.epaperstar.de bekommen Sie sowohl die aktuelle Ausgabe als auch alle Leserbriefseiten des Jahres 2006 zum Herunterladen im PDF-Format.



IM HANDEL:

PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt's auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD.

IM HANDEL:

Sonderheft: Shivering Isles
Alle Informationen, die Anhänger von *Oblivion* und *Shivering Isles* brauchen. Inklusive Riesenposter!

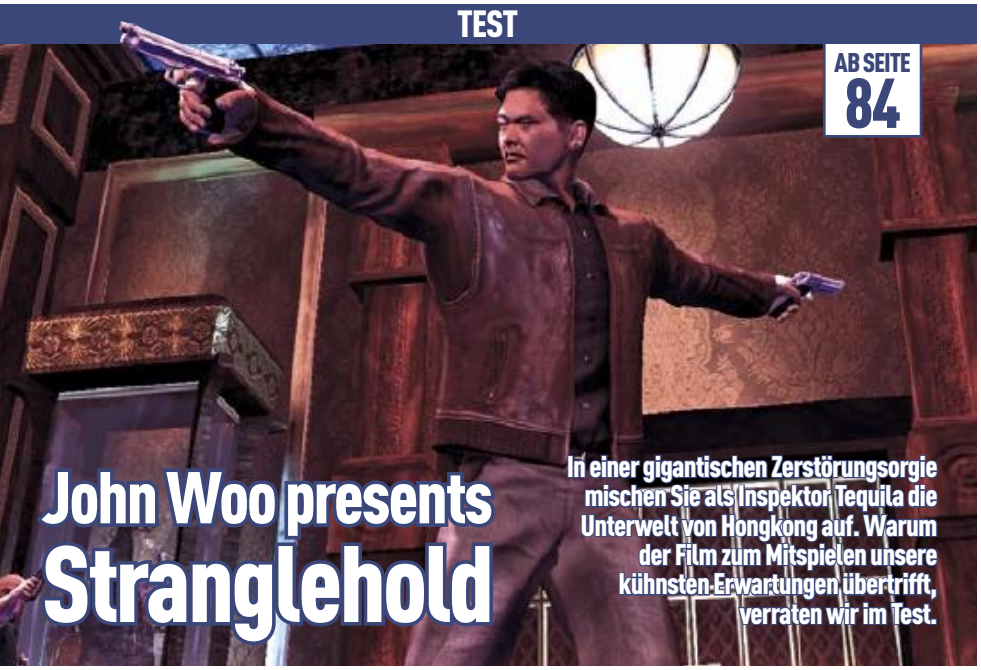
TEST DES MONATS

AB SEITE 76

Bioshock

Wasserscheu sollten Sie nicht sein, wenn Sie die versteckte Stadt auf dem Meeresboden besuchen wollen. Wir haben den lang erwarteten Ego-Shooter für Sie durchgespielt.

TEST



AB SEITE 84

John Woo presents Stranglehold

In einer gigantischen Zerstörungsorgie mischen Sie als Inspektor Tequila die Unterwelt von Hongkong auf. Warum der Film zum Mitspielen unsere kühnsten Erwartungen übertrifft, verraten wir im Test.

THEMA DES MONATS

AB SEITE 40

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Level 70 ist passé. Ziehen Sie sich warm an, denn auf dem eisigen Kontinent Nordend lauert der fiese Untoten-König Arthas auf Ihren Kopf. Ziehen Sie als Todesritter in den Kampf und steigen Sie bis zur 80. Stufe auf.

PC ACTION 10/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

Abo-Anzeigen PC ACTION	8, 38, 57
Auftakt	3
Darauf wartest du!	18
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	105
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	142
Impressum	143
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	75
SMS-Gewinnspiele	20
Spielereferenzen	75
Testphilosophie	74

AKTUELL

Defender of the Crown	16
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs - Vegetarier-Edition	12
Escape from Paradise City	16
F.E.A.R. 2	11
F.E.A.R.: Perseus Mandate	11
Guild Wars: Eye of the North	13
Legend: Hand of God	14
Lost: The Video Game	11
Mythos	13
Quake 5	13
Race 07	16
Rage	13
Resident Evil 5	14
Starcraft 2	39
They	14
War Leaders: Clash of Nations	16

E-SPORT

Die 11. Electronic-Pro-Series-Saison	24
Electronic Sports World Cup in Paris	23
Pro Evolution Soccer 6-Cup 2007	26
Schlag den Pro #3	22

BLICKPUNKT

E3 2007 34
Santa Monica statt L.A. und keine Babes mehr? Was brachte die neue Spielemesse?

PC ACTION kocht für dich! 36
Unsere DVD-Kochsendung wurde ein Jahr. Wir feierten mit Lesern eine wilde Orgie.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TITELSTORY World of Warcraft: Wrath of the Lich King 40
Ein neuer Kontinent, eine neue Klasse. Wir liefern die Fakten zum zweiten Add-on.

Anno 1701: Der Fluch des Drachen	71
Assassin's Creed	68
Condemned 2: Bloodshot	64
TITELSTORY Far Cry 2	54
Half-Life 2: Episode 2	56
Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East	72
Legendary: The Box	48
TITELSTORY Medal of Honor: Airborne	50
Mercenaries 2: World in Flames	62
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	44
Tabula Rasa	66
Turning Point: Fall of Liberty	60

TEST

TEST DES MONATS:

TITELSTORY Bioshock 76
Entdecken Sie in einer versteckten Unterwasserstadt ein schreckliches Geheimnis.

Alpha Prime	92
Anderson & das Erbe Cthulhus	100
Civilization 4: Beyond the Sword	98

Combat Mission: Shock Force 99
Evil Days of Luckless John 100
Fetch 99
John Woo presents Stranglehold 84 TITELSTORY
Overlord (Mehrspieler-Nachtest) 102
Overspeed: High Performance Street Racing 100
Prey (Budget) 104
Radsport Manager Pro 2007 100
Requital: Revenge of a Hero 100
Star Assault 99
Sword of the New World 99
Tauchen 2008 103
Transformers: The Game 90
Two Worlds (Nachtest) 102
Ufo: Extraterrestrials 99
Weird Wars: Operation Pantherauge 101
World in Conflict (Beta-Test) 94

EXTRA

Film:
Boogie Nights 107
Die Simpsons: Der Film 107
Hot Fuzz: Zwei Abgewichste Profis 106
Motel 106
Night of the Dead 107
Nightmare Detective 107
Pathfinder (Extended Edition) 107
Unholy Women 107
Musik:
Amorphis: Silent Waters 108
Bad Religion: New Maps of Hell 108
Gorefest: Rise to Ruin 108
Korn: Untitled 108
Running Wild: Under Jolly Roger 108
Velvet Revolver: Libertad 108
Konsole:
Double Dragon 109
Flatout: Ultimate Carnage 109
King of Fighters: Maximum Impact 2 109
SOCOM: Fireteam Bravo 2 109
The Darkness 109
Trauma Center: Second Opinion 109

MODS & MAPS

Battlefield 2 114
Command & Conquer: Generäle 120
Doom 3 117, 120
Far Cry 116, 118, 121
GTA San Andreas 120
Half-Life 2 118, 119
Resident Evil 4 120
The Elder Scrolls 4: Oblivion 118, 120
Warcraft 3: The Frozen Throne 120
World of Warcraft 118

SPIELETIPPS

Driver: Parallel Lines 125
Hospital Tycoon 125
Hurrican 125
Marvel Trading Card Game 125
Splinter Cell 125
Tomb Raider Anniversary 125

HARDWARE

Aktuelles 128
Einkaufsführer 140
PC-Führer 138
Test: Günstige 22-Zoll-Flachbildschirme 130
Kampfpreise bei Breitbildmonitoren. Wir testeten, welche Anschaffung sich lohnt.
Thema Technik: Physik in Spielen 134
PC ACTION zeigt, wie man Newtons physikalische Gesetze in Pixeln umsetzt.

MODS & MAPS

Battlefield 2: Fallen Times

AB SEITE 112

Exklusive Mods für *Battlefield 2, GTA San Andreas, Doom 3, Far Cry, Half-Life 2, Warcraft 3: The Frozen Throne* und viele andere Ihrer Lieblingsspiele.

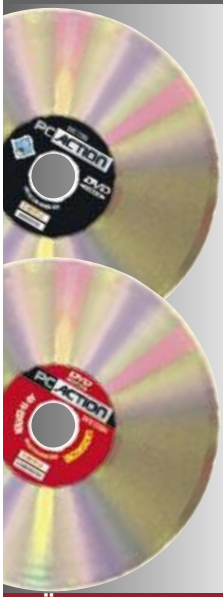
HARDWARE

AB SEITE 128

Auf die Größe kommt es an!

Breitbild. Gut und günstig? Wir testeten spieletaugliche 22-Zoll-Bildschirme und sagen klipp und klar, für welchen Sie Ihre Kohle raushauen können.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversionen: Splinter Cell • Hospital Hooters • Stargunner • **Trial-Version:** Guild Wars • **3 Spiele-Demos:** Arena Wars: Reloaded • Jack Keane • Transformers: The Game • **12 Videos:** Best of E3 2007 • Bioshock • Die Sims 2: Gute Reise • Doom 3: Omega Research Facility (Mod-Video) • Half-Life 2: Episode Two • Medal of Honor: Airborne • PC ACTION kocht für dich! • PC ACTION spielt Mario Kart 64 • Speedball 2 • Tabula Rasa • Tauchen 2008 • World in Conflict • **Trailer:** John Woo presents Stranglehold • **6 Extras:** Artikel: Physik in Spielen • Artikel: Test 22-Zoll-TFTs: Bilder - Farbraumtest • DOSbox • DVD-Titelsong Blacklist Ltd. - From This (MP3) • PC ACTION-Podcasts #9 und #10

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch mit erweiterten Ab-18-Videos zu Best of E3 2007, Bioshock und dem Mod-Video Doom 3: Omega Research Facility

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

Alpha Prime, Test 92
Anderson & das Erbe Cthulhus, Test 100
Anno 1701: Der Fluch des Drachen, Vorschau 71
Assassin's Creed, Vorschau 68
Battlefield 2, Mods & Maps 114
Bioshock, Test 76
Civilization 4: Beyond the Sword, Test 98
Combat Mission: Shock Force, Test 99
Command & Conquer: Generäle, Mods & Maps 120
Condemned 2: Bloodshot, Vorschau 64
Defender of the Crown, News 16
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs - Vegetarier-Edition, News 12
Doom 3, Mods & Maps 117, 120
Double Dragon, Extra 109
Driver: Parallel Lines, Tipps 125
Escape from Paradise City, News 16
Evil Days of Luckless John, Test 100
F.E.A.R. 2, News 11
F.E.A.R.: Perseus Mandate, News 11
Far Cry, Mods & Maps 116, 118, 121
Far Cry 2, Vorschau 54
Fetch, Test 99
Flatout: Ultimate Carnage, Extra 109
GTA San Andreas, Mods & Maps 120
Guild Wars: Eye of the North, News 13
Half-Life 2, Mods & Maps 118, 119
Half-Life 2: Episode Two, Vorschau 56
Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East, Vorschau 72
Hospital Tycoon, Tipps 125
Hurrican, Tipps 125
John Woo presents Stranglehold, Test 84
King of Fighters: Maximum Impact 2, Extra 109
Legend: Hand of God, News 14
Legendary: The Box, Vorschau 48
Lost: The Video Game, News 11
Marvel Trading Card Game, Tipps 125
Medal of Honor: Airborne, Vorschau 50
Mercenaries 2: World in Flames, Vorschau 62
Mythos, News 13
Overlord (Mehrspieler-Nachtest), Test 102
Overspeed: H. P. S. R., Test 100
Prey, Budget-Test 104
Quake 5, News 13
Race 07 , News 16
Radsport Manager Pro 2007, Test 100
Rage, News 13
Requital: Revenge of a Hero, Test 100
Resident Evil 4, Mods & Maps 120
Resident Evil 5, News 14
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, Vorschau 44
SOCOM: Fireteam Bravo 2, Extra 109
Splinter Cell, Tipps 125
Star Assault, Test 99
Starcraft 2, News 39
Sword of the New World, Test 99
Tabula Rasa, Vorschau 66
Tauchen 2008, Test 103
The Darkness, Extra 109
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps 118, 120
They, News 14
Tomb Raider Anniversary, Tipps 125
Transformers: The Game, Test 90
Trauma Center: Second Opinion, Extra 109
Turning Point: Fall of Liberty, Vorschau 60
Two Worlds (Patch-Nachtest), Test 102
Ufo: Extraterrestrials, Test 99
Warcraft 3: The Frozen Throne, Mods & Maps 120
War Leaders: Clash of Nations, News 16
Weird Wars: Operation Pantherauge, Test 101
World in Conflict (Beta-Test), Test 94
World of Warcraft, Mods & Maps 118
World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Vorschau 40

VOLLVERSION

Tom Clancy's Splinter Cell

Der famose erste Einsatz von Schleicher Sam Fisher!

- Tappen Sie in neun riesigen Levels im Dunkeln
- Abgefahrene Ausrüstungsgegenstände
- PC ACTION-Wertung: 91 Prozent (2/2003)

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.splintercell.de

VOLLVERSION

Hospital Hooters

Bei diesem Puzzle-Spiel machen Sie sich gern frei!

- 60 bunte Levels
- Viele heiße Damen
- Von den Machern von *Boobie Beach*

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.fuegerstef.de

VOLLVERSION

Stargunner

In der feinen 2D-Ballerei hauen Sie alles weg!

- Detaillierte, zweidimensionale Umgebungen
- Retten Sie den Planeten Ytima!
- Von den Machern von *Duke Nukem Forever*!

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	66 MHz, 8 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.3drealms.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

Jack Keane

Transformers: The Game

Eine weitere Demo finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

Battlefield 2: Fallen Times

EXKLUSIV!

GTA San Andreas: Snow Andreas

EXKLUSIV!

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Bioshock

ERWEITERT AUF AB-18-DVD

Spielemesse E3: Die Höhepunkte

PC ACTION kocht für dich!

PC ACTION spielt Mario Kart 64

Weitere Videos finden Sie auf DVD.

TRIAL-VERSION

Guild Wars

Sie möchten in das spaßige Online-Rollenspiel *Guild Wars* reinschnuppern? Kein Problem: Satte zehn Stunden dürfen Sie gratis durch die malerischen Landschaften stampfen.

WICHTIG: Um den Lizenzschlüssel für den Probezugang per E-Mail zugeschickt zu bekommen, müssen Sie registriertes Mitglied bei www.pcaction.de sein, sich dort einloggen und folgende Seite besuchen: www.pcaction.de/go/guildwars
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, danach bekommen Sie den Lizenzschlüssel. Jetzt haben Sie 14 Tage Zeit, ausführlich in die Online-Welt von *Guild Wars* einzutauchen.

- 10 abwechslungsreiche Klassen
- Gut ausbalancierte Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe
- Im Gegensatz zu Konkurrenzspielen gibt es keine monatlichen Kosten.
- Vermöbeln Sie Monster in hübschen Instanzen.
- PC ACTION-Wertung: 86 Prozent (7/2005)

GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	800 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	de.guildwars.com

Vollversion: Splinter Cell

Der legendäre Schleich-Shooter: Tappen Sie als Sam Fisher durch die Dunkelheit!

Vollversion: Hospital Hooters

Heißer als der Sommer: Doktorspiele für *Tetris*-Anhänger.

Vollversion: Stargunner

Nostalgisch: abgefahrener 2D-Shooter von den Programmiergöttern 3D Realms.

SEITE A

VOLLVERSIONEN:
Hospital Hooters
Splinter Cell
Stargunner

TRIAL-VERSION:
Guild Wars (10 Stunden Spielzeit)

DEMOS:
Arena Wars Reloaded
Transformers: The Game

TRAILER:
John Woo presents Stranglehold

PATCHES:
Civilization 4 v1.74 (int)
Civilization 4 Warlords v2.13 (int)
Colin McRae Dirt v1.2 (int)
Company of Heroes v1.71 von 1.70 (de)
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.02 (int)
Radsport Manager Pro 2007 v1.0.1.0 (int)
Spaceforce: Rogue Universe v1.1 (de)
Test Drive Unlimited v1.66A (int)

EXTRAS:
Blacklist Ltd.: From This (mp3)
PC ACTION Podcast #9 (mp3)
PC ACTION Podcast #10 (mp3)
Test 22-Zoll-TFTs: Bilder zum Farbraumtest
Video zum Artikel Physik in Spielen

TIPPS & TRICKS:
Jack Keane
Lost Planet: Extreme Condition

TOOLS:
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
Gamers.IRC 5.01
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip

HARDWARE-TOOLS:
DOSBox 0.71
Riva Tuner v.2.0 FR

SEITE B

DEMO:
Jack Keane

MODS & MAPS:
Battlefield 2
- Fallen Times
Doom 3
- Omega Research Facility
Far Cry
- Echsen Island
- Tuesday & Ark
GTA San Andreas
- Snow Andreas
Half-Life 2
- The Way
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Das Buch der Alchimisten
- Haus der Dunkelheit
- Modsammlung von Silvio Pfennigsdorf
Warcraft 3: The Frozen Throne
- Defense of the Ancients
World of Warcraft
- Smartbuff

VIDEOS:
Best of E3 2007
(erweitert NUR AUF AB-18-VERSION!)
Bioshock
(erweitert NUR AUF AB-18-VERSION!)
Die Sims 2: Gute Reise
Doom 3: Omega Research Facility (Mod-Video)
(erweitert NUR AUF AB-18-VERSION!)
Half-Life 2: The Orange Box
Medal of Honor: Airborne
PC ACTION kocht für dich!
PC ACTION spielt Mario Kart 64
Speedball 2
Tabula Rasa
Tauchen 2008
World in Conflict

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

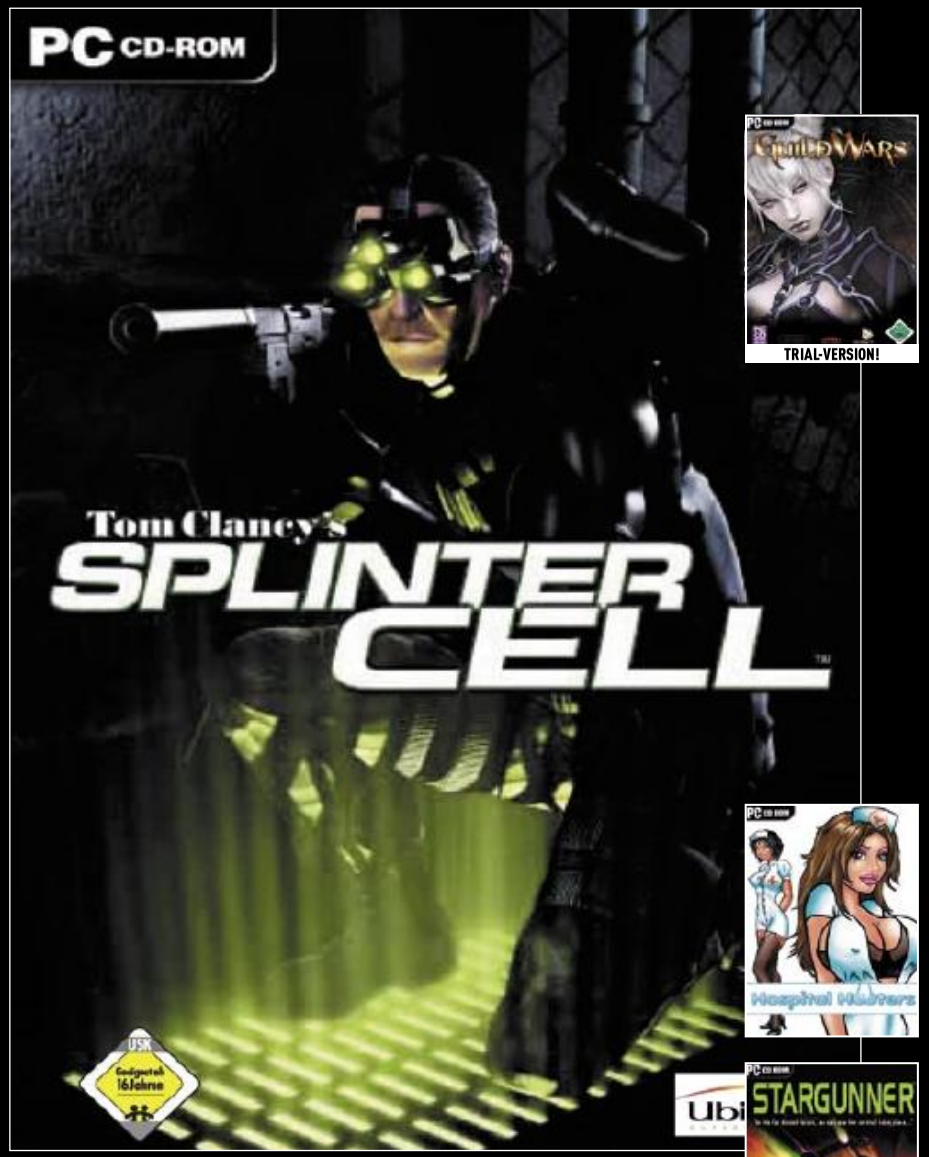
PC ACTION

Splinter Cell, Hospital Hooters, Stargunner, Trial-Version: Guild Wars

10/2007

DVD

PC CD-ROM



TRIAL-VERSION!

PC ACTION

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

8 GIGABYTE USB-STICK, PLUG-&-PLAY-FÄHIG.

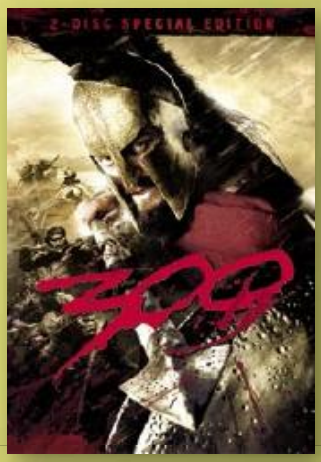
Sie kennen das bestimmt: Ein Freund hat etwas Tolles auf der Festplatte seines PCs und Sie wollen es auch. Mit unserem mobilen Luxus-Speicherstick kein Problem! Einfach in den USB-Port einstecken und schon können Sie gigantische 8 Gigabyte in die Hosentasche saugen. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht erforderlich. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows ME/2000/XP keine Treiber und ist erschütterungsbeständig. Somit also ideal für den Transport von Daten geeignet. Unbedingt abgreifen!

PRÄMIEN-NR.: 003250

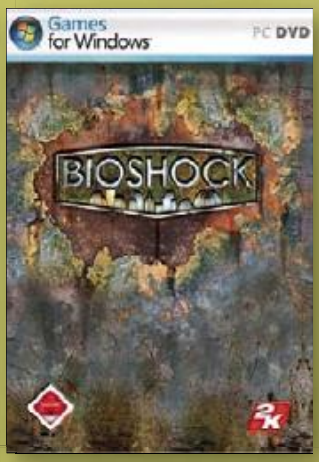
RAZER DEATH ADDER

Eine gute Maus braucht jeder, der gut spielen und sich schnell durch Anwendungen klicken will. Perfekt, denn wir geben sie Ihnen! Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, der die Unterlage mit einer Infrarot-LED messerscharf abtastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe inklusive eines dezent beleuchteten Scrollrads. Mit 100 Gramm lässt sich die Maus leicht bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positions-Feedback. Dazu passt das extralange Zwei-Meter-Kabel. Vorbildlich ist auch das Gewicht: Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode bleibt die Maus präzise wie ein Schweizer Uhrwerk. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Die geschwungenen Formen der als Rechtshändermaus ausgelegten Death Adder passen sich normal großen Händen so gut an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten.

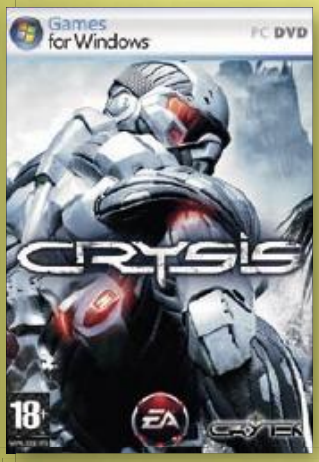
PRÄMIEN-NR.: 003164



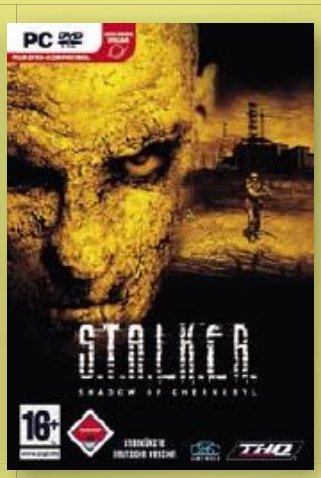
300 SPECIAL EDITION (2 DVDs)
Grandiose Verfilmung des Kultcomics von Frank Miller, in dem König Leonidas mit 300 Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht.
Lieferung erfolgt, sobald verfügbar.
PRÄMIEN-NR.: 003244



BIOSHOCK PC-DVD
Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.
PRÄMIEN-NR.: 003243



CRYSIS
Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.
PRÄMIEN-NR.: 003253



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte vor postapokalyptischer Kulisse.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 002633

FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3
Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.
PRÄMIEN-NR.: 003079

50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie einkaufen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIEN-NR.: 002918

LOGITECH G11 KEYBOARD
Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen sowie beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!
PRÄMIEN-NR.: 003197

FIGUR DUNKELELFE SCHATTENLIED AUS SPELLFORCE 2
Die exklusive Figur der Dunkelelfe Schattenlied ist unglaubliche 40 Zentimeter hoch und besteht aus Resin (Hartplastik).
Ein Muss, nicht nur für Fantasy-Fans!
PRÄMIEN-NR: 002965

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
  (€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo (Abocode PA0028)
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo (Abocode PA0028)
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie

Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 46

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

ANZEIGE

mobileunlimited
Easy Handy Games

€ 4,99 je Spiel!

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1 ..... Splinter Cell Double Agent™
2 ..... Real Football 2007
3 ..... Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™
4 ..... Rise of Lost Empires
5 ..... Platinum Solitaire
6 ..... Midnight Hold'em™ Poker
7 ..... Porn Manager 2: The Villa
8 ..... Shrek der Dritte
9 ..... Fluch der Karibik
10 ..... Sweet Invaders

Sende: ULTC + Code an 81130*
Beispiel: ULTC 819

Kein Abo! Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE

Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™
GAME-CODE: 819

Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: 806

Rise of Lost Empires
GAME-CODE: 815

Midnight Hold'em™ Poker
GAME-CODE: 809

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

Brothers in Arms® Earned in Blood™
GAME-CODE: 804

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: 807

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: 821

Sport

Real Football 2007
GAME-CODE: 814

Midnight Billard 3D
GAME-CODE: 808

Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: 802

Logic

Dr Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 805

Platinum Solitaire®
GAME-CODE: 812

Platinum Mahjong™
GAME-CODE: 811

Arcade

Fluch der Karibik
GAME-CODE: 810

Shrek der Dritte: Das offizielle Handyspiel
GAME-CODE: 817

Spectrobes
GAME-CODE: 818

Erotic

Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: 813

Sexy Xonix
GAME-CODE: 816

Sweet Invaders
GAME-CODE: 820

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: 822

Age of Traders
GAME-CODE: 801

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 800

Die Hard 4: TM & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2007 Gameloft.Driver ® L.A. Undercover© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under licence from Ubisoft Entertainment. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. .Rise of Lost Empires © 2007 Gameloft. Gameloft, the Gameloft Logo, and Rise Of Lost Empires are trademarks of Gameloft. Midnight Hold 'em(TM) Poker © 2005 Gameloft.Gameloft, Gameloft logo and Midnight Hold'em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Brothers in Arms ® Earned in BloodTM,© 2005 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 © 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Tom Clancy's Splinter Cell Double AgentTM,© 2006 Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Real Football 2007, © 2007 Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Midnight Billard 3D, © 2006 Gameloft. Gameloft, Gameloft logo and Midnight Pool are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Asphalt 3: Street Rules (TM) 3D, © 2006 Gameloft. Gameloft, Gameloft logo, and Asphalt: Street Rules are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Platinum Solitaire ® © 2005 Gameloft. Platinum Solitaire is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries, Platinum Mahjong TM, © 2006 Gameloft. Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel, ,,Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. ,Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

TOP NEWS

Wie im ersten Add-on *Extraction Point* kämpft der Spieler in einer Kirche gegen schwer bewaffnete Gegner.

»Gibt keine Kredite: Kirchenbank.«

Noch gefährlicher als die waffenstarrenden Feinde im Bild links sind die untoten Monster, mit denen man es zu tun bekommt.

»Ein toller Hecht.«

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE/F.E.A.R. 2

Hast du Angst, Hase?

Angst vor Spinnen, freien Plätzen oder Zahnärzten? Alles Kinderkacke, verglichen mit dem Horror, der Sie hier erwartet.

EGO-SHOOTER | Die wohl gruseligste Ego-Shooter-Serie findet endlich eine Fortsetzung – mit einem weiteren Add-on, von den Timegate Studios für Vivendi entwickelt. Im Rahmen der Spielemesse E3 durften wir einen ersten Blick auf *F.E.A.R.: Perseus Mandate* werfen, das inhaltlich nicht an das *Extraction Point*-Add-on oder das Hauptspiel anknüpft, sondern parallel dazu spielt. Folglich steuern Sie auch nicht den ursprünglichen Helden, sondern einen anderen Elite-Soldaten. Auch ihm und seiner Spezialeinheit begegnet die mysteriöse kleine Alma, doch in diesem Fall sind es Begegnungen, bei denen man sich noch mehr vorsehen sollte. Denn zwischen dem neuen Protagonisten und dem todbringenden Gör gibt es keine spezielle Verbindung. Um mit Alma und der übrigen, paranormalen Monsterschar fertig zu werden, stehen Ihnen frische Waffen wie ein Granatwerfer zur Verfügung. Der mit Schockmomenten gespickte Shooter soll ab Oktober erhältlich sein. Neben der Erweiterung ist noch ein echter zweiter Teil in Arbeit, an dem die *F.E.A.R.*-Schöpfer Monolith arbeiten. Pikante Angelegenheit, da die Monolith-Jungs ja mittlerweile bei Warner Brothers Interactive angeheuert haben. Das neue Spiel kommt wohl nicht als *F.E.A.R. 2*, da Monolith zwar die inhaltlichen Rechte an der Serie hält, Vivendi aber die Namensrechte. Klingt kompliziert, ist es auch. Vielleicht einigen sich die Parteien ja noch bis zur geplanten Veröffentlichung Ende 2008. Wolfgang Fischer

Info: whatisfear.com/de

LOST: THE VIDEO GAME

Inselgruppen-Bildung

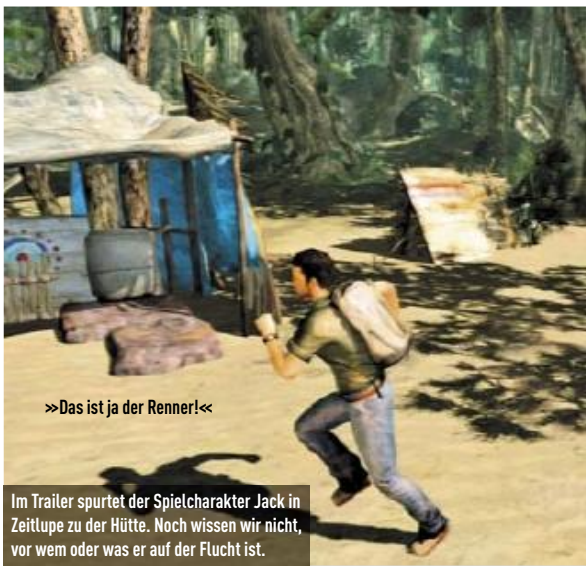
Spiele mit namhafter Lizenz müssen nicht immer Gurken werden. Hoffen wir also das Beste – auch wenn Ihr Flieger über unbekanntem Gelände abschmiert.

ACTION-ADVENTURE | Am 26. Juli enthüllte Ubisoft den ersten Trailer zu *Lost: The Video Game*. Die Spielumsetzung zur erfolgreichen TV-Serie *Lost* soll Sie Anfang 2008 in „ein bislang unbekanntes *Lost*-Abenteuer in einer faszinierenden, interaktiven Welt" versetzen.

TOTAL VERLOREN

Sie kennen die TV-Serie *Lost* nicht? Dann haben Sie wohl dem österreichischen Entführungsopfer Natascha Kampusch die vergangenen Jahre Gesellschaft geleistet oder können sich keine GEZ-Gebühren leisten. Im Spiel von Ubisoft Montreal finden Sie sich nach einem Flugzeugabsturz auf einer nirgends eingezeichneten Insel wieder. Sie erkunden aus der Serie bekannte Orte, agieren mit den Hauptcharakteren, enthüllen Geheimnisse – und versuchen, einen Weg nach Hause zu finden. „Für das *Lost*-Videospiel streben wir die gleiche Form von Abenteuer und Spannung an, die auch für die Serie charakteristisch ist", versprechen die Produzenten der TV-Serie. Marc Brehme

Info: www.lostgame.com



»Das ist ja der Renner!«

Im Trailer spurtet der Spielcharakter Jack in Zeitlupe zu der Hütte. Noch wissen wir nicht, vor wem oder was er auf der Flucht ist.

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

Pflanzenfresser

>>Gut besucht: Xbox Live Marktplatz.<<

Der große Marktplatz rund um den Brunnen ist die zentrale Anlaufstelle für die Bewohner der Siedlung.

Eine Randgruppe freut es: Bei den kommenden *Siedler*-Zusatzinhalten regieren die Vegetarier.

STRATEGIE | Was haben Sir James Paul McCartney, Agnes Gonxha Bojaxhiu († 1997; als Mutter Teresa in die Geschichte eingegangen) und US-Schauspieler Woodrow „Woody" Tracy Harrelson gemein? Sie sind Vegetarier (okay, Mutter Teresa mittlerweile nicht mehr). In Deutschland gibt's rund 6.584.800 Pflanzenvertilger – die erquickt das deutsche Entwicklerstudio Blue Byte mit einer Extra-Edition des Aufbau-Strategiespiels *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*. Nach der Veröffentlichung am 28. September ist es Tierfreunden möglich, die kostenlosen Zusatzinhalte runterzuladen. Benedikt Grindel, Produzent des Spiels, erklärt „Testspieler sprachen uns an: ‚Eure Tiere sind ja viel zu niedlich, dass die Siedler sie essen.' Spontan entstand die Idee zur Vegetarier-Edition und damit eine neue Herausforderung für *Siedler*-Fans." Inwieweit der Vegetarismus den Inhalt bestimmt, ist noch unklar. Denkbar wäre beispielsweise, dass Schmiede langsamer arbeiten, wenn sie auf tierische Eiweiße verzichten – dafür weniger Krankheiten in der Stadt ausbrechen. Eine Frage bleibt: Sind dann die Jäger arbeitslos und schulen um? Fest steht: Der Autor dieser Zeilen (ebenfalls Vegetarier) freut sich auf die Inhalte. Jippie! Christian Gürnth

Info: siedler.de.ubi.com

Gleichheit für alle!

Nicht nur Vegetarier, auch andere Randgruppen verdienen eine eigene *Siedler*-Edition!

Emo-Heulsusen-Edition

Das Musikgenre Emocore (Langform: Emotional Hardcore, Kurzform: Emo) bedient extrem sensible Hörer. Bei *Die Siedler: Emo-Heulsusen-Edition*, gibt es Rasierklingen zum Ritzen, Lippenpiercings für alle und einen Myspace-Zugang auf Lebenszeit. Weicheier, geht sterben!

P.o.p.o.-Edition

„Kakaobunker", „Mokkafass" oder „Sport im Zweiten" sind nur einige Begriffe, die in *Die Siedler: P.o.p.o.-Edition* vorkommen. Ziel ist es, einen Weg zu finden, bei dem gleichgeschlechtliche Liebe zur Fortpflanzung führt. Da Gott das nicht will, ist das Spiel schnell vorbei.

Kriegsveteranen-Edition

Menschen ohne Gliedmaße sind auf die Hilfe ihrer Mitbürger angewiesen (Foto). Doof, wenn es bei *Die Siedler: Kriegsveteranen-Edition* keine helfenden Hände gibt. Große Fast-Food-Ketten verzichten auf Ingame-Werbung (Banner, Anzeigen in Spielen), denn Finger-Food braucht niemand.

BILD DIR MEINE MEINUNG!

>>PC ACTION jetzt auch als Hörbuch.<<

Joachim Hesse mit Megafon. Aufgenommen am 26. Juli bei der „PC ACTION kocht"-Gala in der Brasserie Prisma in Nürnberg.

AHMET ISCITÜRK ÜBER KINDER IM DIGITALEN SÜSSWARENLADEN

„Killerspiel"-Messe ruft!

Während Sie diese Zeilen lesen, kämpfen wir uns vielleicht noch durch die Leipziger Messehallen – je nachdem, wann Sie das Heft genießen. Erstmals hatten wir dort in Sachsen auf der Spielemesse Games Convention einen eigenen Stand und da wollten wir den Lesern natürlich Sensationen bieten. Es gab stundenlange hitzige Debatten über unser Games-Convention-Unterhaltungsprogramm, denn wenn unsere Fans schon extra vorbeikommen, dann muss nonstop die Post abgehen! Zum Beispiel wollten wir Lukasz Ciszewski in ein schickes Computergehäuse stopfen und dieses Gehäuse des Nachts auf dem Stand unserer Konkurrenten abstellen. Arglos und doof hätten die den vermeintlichen Top-Rechner natürlich sofort ins heimische Lager getragen. Dort wäre Lukasz heimlich, still und leise aus dem Gehäuse gekrabbelt, um sie im Schlaf aufzuschlitzen. Eine List, die schon bei den alten Ägyptern im Mittelalter funktionierte (schon gut, wir wissen, dass das mit dem Gaul die Griechen in der Antike waren). Das Ganze wollten wir natürlich für unsere DVD filmen! Ursprünglich planten wir, Marc Brehme einzusetzen, doch die Zeiten, als Computer so groß waren wie mit Schweinen gefüllte Kühlhäuser, sind seit 40 Jahren vorbei. Aber zurück zu unserer Live-Show: Was alles auf unserem Stand abging, erfahren Sie ja im kommenden Heft und auf unserer Webseite. Ich will hier lieber noch eine Aktion vorstellen, die es nicht über die Planungsphase hinaus geschafft hat. Herr Fränkel (Lesi Briefenstahl) hatte die glorreiche Idee, Alzheimer-Patienten auf die Bühne zu holen, um diese in Doktor Kawashimas *Gehirn-Jogging* (Nintendo DS) gegeneinander antreten zu lassen. Logisch, dass sein Vorschlag sofort abgelehnt wurde. Wir lassen doch keine Behinderten an unseren Handhelds rumfingern!

PC ACTION + FILM

Reinster Horror

Sie wollen mehr? Wir geben Ihnen mehr! Ab sofort gibt es PC ACTION mit einem kompletten Film im Handel.

INTERN | Ab sofort finden Sie zu öden Filmschnulzen eine Alternative im Zeitschriftenhandel: PC ACTION + Film. Wir veröffentlichen ab jetzt jeden Monat Ihre lieb gewonnene PC ACTION samt DVD plus eine exklusive Zusatz-DVD mit einem von uns ausgesuchten Spielfilm. Wir möchten Ihnen damit vorwiegend Streifen aus den Genres Horror, Grusel und Action näherbringen. Darunter finden sich auch Filme aus dem asiatischen Raum, denn gerade im japanischen und koreanischen Kino gibt es einige hierzulande nahezu unbekannte Perlen. Als ersten Film präsentieren wir Ihnen *Return of the Living Dead: The Dead Hate the Living!*, einen Splatter-Film, gepaart mit viel genrebezogenem Humor. Der Film liegt als Director's Cut in der ungeschnittenen Fassung vor. Bevor Sie fragen: Abonnieren lässt sich das gute Stück auch, sogar für Abonnenten unserer Ab-18-Edition.

So sieht das Heft aus, das Sie kaufen und Ihren Freunden aufschwatzen MÜSSEN.

Über den unten angegebenen Link können Sie auch bestehende Abos auf die neue Film-Edition umstellen (Menüpunkt: Abo-Service). Und wer einen passenden, von der Redaktion aufgenommenen Zombie-Klingelton auf seinem Handy möchte, blättert zu Seite 31. Joachim Hesse

Info: http://abo.pcaction.de

TREFFEN SIE PC ACTION AUF DER G|C GAMES CONVENTION
Messe Leipzig, 23. bis 25.8, Halle 4, Stand B 21.
Täglich mit verrückten Aktionen:
• 13 Uhr: Laberbox • 14 Uhr: Moderatorinnen-Casting
Mehr Infos: www.pcaction.de

CRIMSON COW ... bringt Dich auf Touren!

Wie heißt der deutsche Held, der 1997 die Tour de France gewann?
A) Lars Ulrich
B) Jan Ullrich
C) Jan Epo

Zur Feier von *Radsport Manager Pro 2007* haben wir ein sportliches Paket für Sie geschnürt. Mit Crimson Cow verlosen wir Top-Markenartikel rund um den Radsport. Wenn Sie also auf Ihrem Drahtesel aussehen wollen wie ein Vollprofi, machen Sie bei unserem Gewinnspiel mit und beantworten die Preisfrage.

5x Radsport Manager Pro 2007
Frisch verpackt, nagelneu und willig.

1x Profibrille von Uvex
Der Hingucker. Drei Austauschgläser inklusive. Wert: 45 Euro.

1x Rucksack von Ortlieb
Wasserdicht und aus hochwertigem Material. Wert: 130 Euro.

1x Sturzhelm von Cratoni
Der Kopfschutz bietet höchste Sicherheit für Ihre wertvolle Birne. Wert: 90 Euro.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **22. September 2007**.

LIES MICH!

Guild Wars: Eye of the North

Online-Rollenspiel | Am 31. August ist in diesem Jahr Winteranfang – zumindest für alle *Guild Wars*-Spieler. An diesem Tag erscheint das neue Add-on *Eye of the North*. Es spielt, wie der Name verrät, im eiskalten hohen Norden des Fantasiereichs Tyria. Natürlich strotzt die mittlerweile dritte Erweiterung des Online-Rollenspiels ohne monatliche Kosten nur so vor Neuerungen. Freuen Sie sich auf 18 riesige Instanzen (abgeschlossene Levels), 40 mächtige Rüstungssets und 150 neue Fähigkeiten. (WF)

Info: de.guildwars.com

Quake 5/Rage

Ego-Shooter | Die legendäre Spieleschmiede id Software hat gleich zwei heiße Eisen in der Mache: Zum einen kündigten die Programmiergötter *Quake 5* an, zum anderen ein brandneues Projekt namens *Rage*. Zum zuletzt Genannten gibt es bereits zahlreiche Videos im Internet zu bestaunen, zu *Quake 5* noch keinerlei Impressionen. Beide Titel sollen auf der unglaublich leistungsstarken id-Tech-5-Engine basieren, die auf der diesjährigen Zockermesse Quakecon vorgeführt wurde. Die Erscheinungstermine sind noch nicht bekannt. (LC)

Info: www.idsoftware.com

Mythos

Online-Rollenspiel | Mittlerweile in der Beta-Phase ist das Online-Rollenspiel *Mythos*. Wir daddeln natürlich fleißig mit! Bisher macht es einen stabilen Eindruck und jede Menge Spaß. Eine tolle Sache, wenn man bedenkt, dass die finale Version (Termin: noch unbekannt) für lau verfügbar sein soll. Die Spielmechanik orientiert sich an *Diablo 2*, mit dem Unterschied, dass *Mythos* stärker auf das Zusammenspiel mehrerer Helden setzt, wenn diese Aufträge erledigen. Optisch erinnert es ein wenig an *World of Warcraft*. Sie sollten auch wissen, dass der Titel zum Testen des Netzwerk-Codes von *Hellgate: London* dient, das ebenfalls von den Flagship Studios stammt und am 1. November 2007 erscheint. (DB)

Info: www.mythos.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Jack Keane	10tacle Studios
2	▲	4	WoW: The Burning Crusade	Vivendi Universal
3	▲	NEU	Civilization 4	Take 2
4	▲	5	Counter-Strike Source	EA
5	▲	7	Die Sims 2: H&M Fashion Accessoires	EA
6	▲	10	World of Warcraft	Vivendi Universal
7	▼	1	Two Worlds	Zuxxez
8	■	8	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA
9	▲	NEU	Harry Potter und der Orden des Phönix	EA
10	▲	NEU	Die Sims 2: Vier Jahrzeiten	EA

Quelle: SATURN

LEGEND: HAND OF GOD

Schlag dich durch!

Kurz vor Toresschluss schlug die Beta-Version des blutigen Abenteuers im Redaktions-Postkasten auf.

ACTION-ROLLENSPIEL | In klassischer *Diablo*-Manier und isometrischer Verfolgerperspektive metzeln Sie sich quer durch die fiktive Welt Aris, stets auf der Suche nach neuen Monstern, besserer Ausrüstung und dem Sinn des Lebens. Grafisch ist das Action-Rollenspiel *Legend: Hand of God* auf der Höhe der Zeit, beeindruckt mit wogenden Gräsern, fließend Wasser und schick animierten Todessequenzen. Der innovative Mauszeiger in Form einer kleinen Elfe zaubert Licht in die dunkelsten Höhlen. Ob Sie als Bodybuilder-Krieger à la Arnold Schwarzenegger durch die Lande pflügen oder die Gegnermassen als leichtfüßiger Bogenschütze aus der Ferne aufs Korn nehmen, entscheiden Sie, denn Ihren Helden formen Sie während des Spiels. Dabei wählen Sie jeweils eine aus fünf primären und sekundären Klassen und vergeben nach jedem Stufenaufstieg Punkte auf die Charakterwerte. Erheiternd spielen sich dabei Hybridklassen, darunter heilende Bogenschützen oder nahkämpfende Magier. Die ähneln den Paladinen in *World of Warcraft*: Sie können im Grunde nichts, sind aber immer vorn dabei. Welche Klasse den durchschlagenden Erfolg bringt, erfahren Sie in unserem Test in einer der nächsten Ausgaben. Der *Legend*-Erscheinungstermin: 28. September. Alexander Lutz

Info: www.legend.de

RESIDENT EVIL 5

Schwarzmaler

***Resident Evil 5* spielt in einem Wüstenstaat. Es erscheint 2008, doch geben die dunkelhäutigen Zombies schon jetzt Anlass zu Diskussionen über angeblichen Rassismus.**

ACTION | Eine afrikanische Blog-Betreiberin wirft dem kommenden *Resident Evil*-Teil rassistische Töne vor. Grund: der „weiße" Protagonist Chris Redfield tötet im kürzlich veröffentlichten Spielvideo „schwarze" Zombies in einem afrikanisch anmutenden Dorf. Somit stelle das Spiel den dunkelhäutigen Teil der Erdbevölkerung als unmenschliche Wilde dar und wecke gleichzeitig bei Kindern und Jugendlichen Angst- und Hassgefühle gegenüber Afroamerikanern. PC ACTION meint: Schwachsinn! Alle Zombies sind gleich! Alexander Frank

Info: www.residentevil.com

THEY

Dunkle Bedrohung

Mysteriös geht es nicht nur bei der Tour de France zu, sondern auch bei diesem Science-Fiction-Ego-Shooter.

EGO-SHOOTER | Laut Ankündigungsmail, die uns zwei Wochen vor der Spielemesse Games Convention erreichte, kämpfen Sie im Actiontitel *They* gegen eine unbekannte, intelligente Spezies, wahrscheinlich aus dem Weltall. Das Waffensystem sorge dafür, dass Sie sich in Ihre Wummen „verlieben". Was immer das bedeuten soll. Veröffentlichung: frühestens 2008. Lukasz Ciszewski

Info: www.imc-online.net

Der Wilkinson Cup auf der GC in Leipzig!

Mitmachen und Gewinnen!

Gewinnen Sie mit Wilkinson auf der Games Convention eine von zwei stylischen Digi-Cams Exilim EX-Z1050 mit 10,1 Megapixel Auflösung von Casio.

Die Teilnahmekarten bekommen Sie vor Ort am Wilkinson Cup-Stand in der Glashalle.

Scharfe Frauen, scharfe Kurven und scharfe Autos, all diese Dinge gehören zum Wilkinson Cup.

Gib' Vollgas!

Packende Action, heiße Mädels und qualmende Reifen – die Games Convention in Leipzig bildet den Höhepunkt des Wilkinson Cup 2007! Also nichts wie hin!

Hübsche Cops ...
Sie wollen ein reales Temposünder-Foto ohne Punkte in Flensburg und Strafzettel? Kein Problem, am Wilkinson Cup-Stand in der Glashalle warten weibliche Cops bereits auf Sie und stehen Ihnen für ein kleines Erinnerungsfoto mitsamt Handschellen zur Seite. Da werden Ihre daheimgebliebenen Freunde blass vor Neid! Ganz sicher!

... Verwöhnprogramm ...
Damit Sie auf dem Foto mit den Polizistinnen richtig gut aussehen, gibt Ihnen Wilkinson die Gelegenheit, sich eine Rasur verpassen zu lassen. Am Rasierstand verwöhnen zarte Frauenhände Ihr Gesicht und befreien es von lästigen Haaren – selbstverständlich für lau.

... und heiße Reifen!
Herzstück des Live-Events bildet der getunte EA-Golf. An dem dürfen Sie dann beweisen, ob Sie wirklich ein Händchen für schnelle Wagen besitzen. Bei einer Runde *Need for Speed Carbon* messen Sie sich spontan mit anderen Standbesuchern und gewinnen coole Preise. Zusätzlich ist der Wilkinson Cup in der ESL Intel Arena vertreten, zu finden in Halle 3. Dort finden Sie die schnittigen Racing-Seats. Schauen Sie auf jeden Fall vorbei, es lohnt sich!

LIES MICH!

War Leaders: Clash of Nations

Strategie | Vor einiger Zeit erhielten wir Besuch von The Games Company. Die Jungs aus Berlin zeigten uns ihr kommendes Strategiespiel *War Leaders: Clash of Nations*. Stellen Sie sich *War Leaders* einfach wie einen Teil der *Total War*-Reihe im Zweiten Weltkrieg vor. Mit über 250 Einheitentypen versuchen Sie, 175 kontrollierbare Gebiete auf der ganzen Welt zu erobern. Der Ersteindruck, den wir bei der Präsentation bekamen, lässt auf ein unterhaltsames Strategiespiel hoffen. Voraussichtlich ab Winter 2007 dürfen Sie in *War Leaders* nach der virtuellen Weltherrschaft greifen. (DB)

Info: www.warleaders-game.com

Race 07

Rennspiel | Vergangenen Monat bekamen wir hohen Besuch aus Schweden: Magnus Ling und Diego Sartori von Simbin (*GTR*, *GT Legends*) besuchten uns und stellten ihr neues Projekt *Race 07* vor. Das offizielle Spiel zur Tourenwagenweltmeisterschaft WTCC soll im Gegensatz zum Vorgänger *Race: The WTCC Game* auch Gelegenheitsspieler ansprechen. Frische Grafik und neue Rennserien lassen bei uns Vorfreude auf den Herbst aufkommen. (LC)

Info: www.race-game.org

Defender of the Crown

Strategie | Rondomedia haucht dem Strategie-Klassiker *Defender of the Crown* neues Leben ein. Eine grafisch überarbeitete Version des Titels liegt seit dem 13. August in den deutschen Händlerregalen. Wie im Original erobern und verteidigen Sie im mittelalterlichen England Ländereien und Burgen. (DB)

Info: www.rondomedia.de

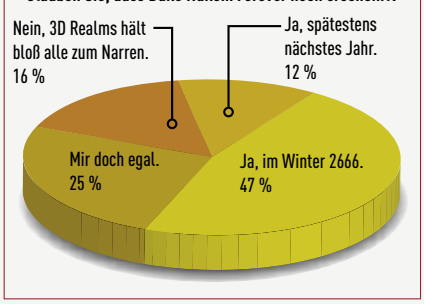
Escape from Paradise City

Rollenspiel | Wie durften einen ersten Blick auf eine spielbare Version des voraussichtlich im Oktober erscheinenden Titels *Escape from Paradise City* werfen. In dem inoffiziellen Nachfolger zu *Gangland* befreien Sie mit Ihren Verbrecherkumpels eine Stadt von einem mysteriösen Virus, der Menschen in Zombies verwandelt. Klingt gut, sieht aber noch ein wenig mager aus. (DB)

Info: www.paradisecity-thegame.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Glauben Sie, dass *Duke Nukem Forever* noch erscheint?



Lustobjekt des Monats

Model Krystal Forscutt posiert beim Foto-Shooting für *Need for Speed: Pro Street*. Heißes Fahrgestell (im Vordergrund).

Steckbrief

Spiel: Need for Speed: Pro Street
Name: Krystal Forscutt
Spitznamen: Auto-Rin, Auto-Matik, Auto-Nom und Gabi.
Position: Egal. Hauptsache, man fährt in die Garage.
Geburtsjahr: 1986.
Geschätzte Körbchengröße: B+
Geburtsort: Downunder
Internetseite: www.krystalforscutt.com.au
Autos, die wir klauen würden, um einmal auf ihre Hupen zu drücken: 666,4
Neuigkeiten zum Spiel: Was? Sie haben unsere Vorschau zu *Need for Speed: Pro Street* verpasst? Schämen Sie sich! Und gaffen Sie dann weiter auf die Rundungen der heißen Krystal. Das australische Model sieht nicht nur gut aus, sondern kann auch mit ihren optischen Reizen punkten. Zudem ist Sie mächtig attraktiv und nicht von schlechten Eltern, was ihren prächtigen Körperbau angeht. Als ob das noch nicht genug wäre, hat sie einen Doktortitel in Raumfahrttechnik. Quatsch, aber sie sieht scharf aus!

20th Century Fox Home Entertainment ... macht die Fliege!

Wie heißt die DVD-Reihe von 20th Century Fox?
A) Bernd
B) Century3 Cinedition
C) Kühlschrank

Die beliebte DVD-Reihe „Century3 Cinedition" ist um zwei Titel reicher. *Species* und *Die Fliege* sind seit dem 13. August als Sonder-Editionen mit von der Partie. Beide Filme waren einst wegweisend für Spezial-Effekte. Die DVD-Reihe beinhaltet Filme als verlängerte Filmfassung oder Director's Cut – und obendrein gibt es umfangreiches Bonusmaterial.

5x Neverwinter Nights 2
Ataris Dauerbrenner gibt es bei uns fünfmal für lau. Mitmachen!

5x Die Fliege
Der Kultstreifen als super DVD-Collectors-Edition mit Bonusmaterial und Director's Cut. Ein Muss für alle Filmfans!

5x Species
Auch hier verwöhnen wir Sie mit der DVD-Collectors-Edition samt vielen Extras wie Interviews und alternativen Enden.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **22. September 2007**.

© 2007 Take-Two Interactive Software und deren Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. BioShock, 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, der Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. NVIDIA, das NVIDIA-Logo und The Way It's Meant To Be Played sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Firma NVIDIA. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Games for Windows

XBOX 360 LIVE

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis

An der Seite von zwei weiteren Elitesoldaten (links und rechts im Bild) nimmt der Held eine feindliche Stellung ein.

»Fernseher: Ego-Perspektive.«

1 ■ (1)

Worum geht es?
Als amerikanischer Elitesoldat mit hübschem, vielseitigem Kampfanzug machen Sie eine Geschäftsreise zu einer traumhaft schönen Insel. Die koreanische Regierung, Eigentümer des Eilands, findet diese scheinbar feindliche Übernahme gar nicht toll. Als sich auch noch außerirdische Investoren einschalten, geht's rund.

Warum brauchst du es?
Weil die *Far Cry*-Erfinder auch bei ihrem zweiten Werk alles richtig machen. Flora und Fauna sehen phänomenal aus, der Kampfanzug lädt zum Experimentieren mit den Funktionen ein und die eiskalten Außerirdischen sind genau das Überraschungselement im späteren Spielverlauf, das ein Ego-Shooter wie *Crysis* zur Perfektion braucht.

Was gibt es Neues?
Ein Veröffentlichungstermin für *Crysis* steht endlich fest: 16. November. Bisher war immer von September die Rede gewesen. So sehr wir uns einerseits darüber freuen, so schlimm ist die Nachricht andererseits: Zur selben Zeit sollen *Call of Duty 4*, *Unreal Tournament 3* und *Brothers in Arms: Hell's Highway* erscheinen.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	16. November 2007

2. Grand Theft Auto 4

2 ■ (2)

Worum geht es?
Als Kleinkrimineller machen Sie New York unsicher. Im Übrigen wird sich die Spielmechanik wohl nicht großartig von *GTA 3*, *San Andreas* oder *Vice City* unterscheiden.

Warum brauchst du es?
Weil Rockstar es immer wieder schafft, dass bei *GTA*-Spielen die Mischung aus Gangster-Geschichte, Fahrsequenzen und Ballereinlagen begeistert.

Was gibt es Neues?
Die Konsolenfassungen des Spiels sollten ursprünglich noch dieses Jahr erscheinen. Jetzt gab Rockstar bekannt, dass sich der Titel um mindestens vier Monate verschiebt.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Starcraft 2

3 ▲ (5)

Worum geht es?
Die Menschheit und zwei Alien-Rassen balgen sich in diesem Echtzeit-Strategiespiel mit Zukunftsszenario um wertvolle Ressourcen und die Herrschaft im Weltall.

Warum brauchst du es?
Wenn *Starcraft 2* in Sachen Einheitenvielfalt und Spielbalance nur ansatzweise an den Vorgänger reicht (und davon ist auszugehen), ist dieser Titel nächstes Jahr ein Pflichtkauf.

Was gibt es Neues?
Enttäuschte Redakteure, die auf der Spielemesse E3 *Starcraft 2* zocken wollten, aber nur einen weiteren Trailer vorgesetzt bekamen. Dafür war der Titel auf der Blizzcon spielbar. Na toll!

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

4. Call of Duty 4: Modern Warfare

4 ■ (4)

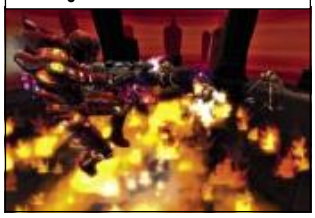
Worum geht es?
Ein irrer Russe mit einer enormen Terroristenstreitmacht bedroht die freie Welt. Amerikanische und britische Eliteeinheiten stellen sich ihm in den Weg.

Warum brauchst du es?
Was Optik und Aufmachung angeht, zählte *Call of Duty 4* zu den beeindruckendsten Titeln der E3. Bei keinem anderen Kriegs-Shooter ist auf dem Bildschirm mehr los als hier.

Was gibt es Neues?
Die wohl wichtigste Neuerung, die uns bei diversen Präsentationen im Rahmen der E3-Messe auffiel, war der weit fortgeschrittene Entwicklungsstand: Das Teil ist fast fertig!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Infinity Ward	Erscheint	Winter 2007

5. Hellgate: London



Worum geht es?
Höllische Horden hetzen hektische Helden durch das halb zerstörte London. Bei diesem Action-Rollenspiel kommt keine Langeweile auf.

Warum brauchst du es?
Ununterbrochene Action, gepaart mit der für Online-Rollenspiele typischen Ausrüstungs-Sammelwut. Man muss dieses Spiel lieben.

Was gibt es Neues?
Tyler Thompson, technischer Direktor des Spiels, verriet uns während der E3, dass die Betaphase in Kürze startet, vielleicht sogar schon im August.

5 ▲ (6)		**Genre**	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	**Erscheint**	1. November 2007

6. Need for Speed: Pro Street

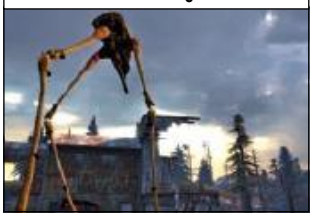
Worum geht es?
So ungewöhnlich es bei der *NfS*-Serie klingt: um legale Straßenrennen! Verfolgungsjagden mit der Polizei gehören der Vergangenheit an.

Warum brauchst du es?
Weil *Pro Street* eine ganz neue Herausforderung darstellt und mitsamt neuem Schadensmodell ganz nebenbei bemerkt echt klasse aussieht.

Was gibt es Neues?
Die ersten Testrunden auf der E3 hinterließen einen zwiespältigen Eindruck. Vor allem die Steuerung war deutlich verbesserungswürdig.

6 ▲ (9)		**Genre**	Rennspiel
Hersteller	EA Black Box	**Erscheint**	November 2007

7. Half-Life 2: The Orange Box



Worum geht es?
The Orange Box ist für Shooter-Fans die wohl interessanteste Spielesammlung aller Zeiten, und das obendrein zu einem fairen Preis.

Warum brauchst du es?
In der Packung: *Half-Life 2* samt den Add-ons 1 & 2 (neu), das Puzzlespiel *Portal* und der Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* (beide neu).

Was gibt es Neues?
Einen Erscheinungstermin! Wie uns Doug Lombardi von Valve verriet, erscheint das Teil bei uns am 12. Oktober und in den USA drei Tage früher.

7 ■ (7)		**Genre**	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	**Erscheint**	12. Oktober 2007

8. Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

Worum geht es?
Als Herrscher eines niedlichen Landes mit knuddeligen Bewohnern sorgen Sie dafür, dass es Ihren Untertanen an nichts mangelt.

Warum brauchst du es?
Weil es kein anderes Aufbau-Strategiespiel gibt, dem man die Detailverliebtheit der Entwickler mehr ansieht.

Was gibt es Neues?
Das Spiel ist so gut wie fertig! Mit etwas Glück erreicht uns die Testversion kurz nach der Games Convention. Freuen Sie sich auf die PCA 11/07.

8 ▲ (15)		**Genre**	Aufbau-Strategie
Hersteller	Blue Byte	**Erscheint**	28. September 2007

9. The Witcher

Worum geht es?
Der weißhaarige Hexenmeister Geralt wandert durch eine große Fantasy-Welt und bringt bösen Buben mit seinem Schwert gute Manieren bei.

Warum brauchst du es?
Im Vergleich mit Konkurrenten wie *Two Worlds* oder *Gothic 3* wirkt *The Witcher* erwachsener und bietet kompromisslose Action.

Was gibt es Neues?
Eine schlechte Nachricht: Das blutige Action-Rollenspiel verschiebt sich auf Oktober. Die Entwickler wollen länger am Feinschliff arbeiten.

9 ▲ (13)		**Genre**	Action-Rollenspiel
Hersteller	CD Projekt	**Erscheint**	Oktober 2007

10. Unreal Tournament 3

Worum geht es?
In der Solokampagne ballern Sie mit Waffen auf KI-Gegner. Im Mehrspielermodus kommen Ihnen auch menschliche Kontrahenten vor die Flinte.

Warum brauchst du es?
Umfangreiche Personalisierungsmöglichkeiten, ausgefallene Fahrzeuge, verschärfte Knarren und gigantisch aussehende Levels – Gründe genug?

Was gibt es Neues?
Auf der E3 wurden neue Spielereien vorgestellt. Unser Favorit: Ein großer Geleequader, der alles verlangsamt, was sich durch ihn hindurchbewegt.

10 ▼ (3)		**Genre**	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic Games	**Erscheint**	November 2007

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11	■ (11)	Assassin's Creed	Action	Ubisoft Montreal	4. Quartal 2007
12	■ (12)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	1. Quartal 2008
13	▲ (16)	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Herbst 2008
14	▲ (19)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
15	▼ (8)	Alan Wake	Action-Adventure	Remedy	2008
16	▼ (14)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2008
17	▲ (21)	Sim City Societies	Aufbau-Strategie	Tilted Mill Entertainment	November 2007
18	■ (18)	Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Aufbau-Strategie	Related Designs	Oktober 2007
19	▲ (30)	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	September 2007
20	▼ (17)	Deus Ex 3	Ego-Shooter	Ion Storm	2008
21	▲ (23)	Spore	Aufbau-Strategie	Maxis	2007
22	■ (22)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	EA Mythic	1. Quartal 2008
23	▼ (20)	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA L.A.	6. September 2007
24	▲ (34)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Funcom	30. Oktober 2007
25	▲ (28)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software	4. Quartal 2007
26	▲ (NEU)	Jagged Alliance 3	Runden-Strategie	Akella	1. Quartal 2008
27	▲ (29)	Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Splash Damage	Oktober
28	▲ (NEU)	Splinter Cell: Conviction	Action	Ubisoft Montreal	4. Quartal 2007
29	▼ (25)	Elveon	Action	10tacle Slovakia	2008
30	▼ (27)	Guild Wars: Eye of the North	Rollenspiel	Arena Net	31. August 2007
31	▼ (24)	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2008
32	▼ (31)	Empire Earth 3	Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software	Herbst 2007
33	▲ (38)	Kane & Lynch: Dead Men	Action	IO Interactive	4. Quartal 2007
34	▼ (26)	A Vampyr Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment	4. Quartal 2007
35	▲ (36)	John Woo presents Stranglehold	Action	Tiger Hill Ent.	September
36	▲ (39)	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	2008
37	▼ (32)	Speedball 2	Action	Kylotonn	3. Quartal 2007
38	▲ (NEU)	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment	2007
39	▼ (35)	Clive Barker's Jericho	Action	Codemasters	4. Quartal 2007
40	▲ (NEU)	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	Eden Games	November 2007

Du fehlst mir!

Erinnern Sie sich noch an die geniale *Battlefield 1942*-Mod *Desert Combat* der Trauma Studios? Die wichtigsten Leute dieses Teams haben sich unter dem Namen Kaos Studios zusammengetan, um für THQ einen Taktik-Shooter zu entwickeln, der sich vor der beliebten *Battlefield*-Serie nicht zu verstecken braucht. *Frontlines: Fuel of War* spielt in naher Zukunft, bietet eine ausführliche Solokampagne und einen riesengroßen Mehrspielerteil. Besonders viel Spaß macht es, mit den Drohnen der einzelnen Charakterklassen herumzuexperimentieren. Klingt toll, oder? Fragt sich nur: Wieso macht Sie *Frontlines* nicht an? In den vergangenen Monaten hat es der Titel nicht geschafft, sich einen festen Platz in unserer „Darauf wartest du!"-Liste zu sichern. Aber das wird jetzt anders! Richtig?

Frontlines: Fuel of War

Auf der Lauer

Warhammer: Age of Reckoning

Bei *Der Herr der Ringe: Die Schatten von Angmar* finden Sie die Hobbits einfach nur doof? *World of Warcraft: The Burning Crusade* ist Ihnen zu bunt und *Vanguard: Saga of Heroes* zu langweilig? Dann hätten wir einen Online-Rollenspiel-Tipp für Sie: *Warhammer: Age of Reckoning* ist hart, schnell und sieht obendrein gut aus. Vor allem Freunde aufwendiger Spieler-gegen-Spieler-Schlachten werden daran ihre helle Freude haben. Ganze Städte können Sie und Ihre Waffengefährten einnehmen. Einziger Haken: Das Action-Spektakel mit der genialen *Warhammer*-Lizenz erscheint erst Anfang 2008. Aber das ist doch kein Grund, dem Spiel Ihre Stimme zu verweigern, oder?

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Trotz der hohen Temperaturen haben wir uns für Sie reingekniet und super Hardware-Preise im Wert von 5.450 Euro an Land gezogen. Diesmal gibt es Internet-Radiogeräte, TV-USB-Sticks, 5.1-Boxensysteme, Speicherriegel, T-Shirts. Sie drehen durch und wollen unbedingt etwas gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 142 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 60" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 60 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-10-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Radsport Manager -Gewinnspiel

SEITE 13

Mit Crimson Cows *Radsport Manager 2007* können Sie die Tour de France ganz ohne illegale Substanzen genießen. Und als ob das nicht genug wäre, legen wir eine Uvex-Brille, einen Cratoni-Helm und einen Ortlieb-Rucksack dazu. Sie rufen: „Das ist spitze!" und wollen unbedingt einen der Preise gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 61" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 61 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Radsport*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

20th-Century-Fox-Gewinnspiel

SEITE 16

In Zusammenarbeit mit 20th Century Fox verlosen wir DVDs, die Sie garantiert das Fürchten lehren. Obendrein gibt es noch das gute alte *Neverwinter Nights 2* zu gewinnen! Wenn Sie einen der tollen Preise einsacken möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 62" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 62 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „20th-Century Fox-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Rombus-Gewinnspiel

SEITE 128

Hier kommt genau das richtige Material für Mehrspieler-Fans. Die beiden Mauspads der Firma Rombus bieten rutschfesten Halt selbst bei hitzigen Gefechten. Dazu packen wir noch sechs super Headsets. Sie können Ihr Glück kaum fassen und wollen einen der Preise abstauben? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 128 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 63" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 63 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Rombus-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Welches Spiel ist der Grund, dass Sie wochenlang keine Sonne gesehen haben? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 64" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 64 *Bioshock*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monat

Platz 1

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl befindet sich seit vier Monaten auf dem ersten Platz Ihrer Lieblingsspiele.

Platz	Vormonat
1	(1)
2	(2)
3	(11)
4	(4)
5	(3)
6	(N
7	(
8	
9	

Extreme ...

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie sich nackt auf den Marktplatz stellen? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 65" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 65 *Assassin's Creed*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehn
Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie a

1. Crysis

Warum brauchst du es?

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

ENTER AT
YOUR
OWN RISK
Der neue Shop für Ü-18-Games und mehr.
Zur Eröffnung 10,- € Rabatt!
DOOMSTER
www.doomster.de

E-SPORT

SCHLAG DEN PRO! WWW.PCACTION.DE

»Mittagsschläfchen: Eiskaltes Händchen.«

Eine der vom Spieler gesteuerten Terroristeneinheiten posiert mit gezogener Waffe. Rechts liegt eine AK-47.

SCHLAG DEN PRO! #3

Geschicktes Händchen

Der 18-jährige Emil „SK|Striker" Westerberg stellte sich Ihnen in *Counter-Strike 1.6*. Unsere „Schlag den Pro! #3"-Aktion war ein voller Erfolg für Spieler und Zuschauer.

TURNIER | Wenn man dem allgemeinen Meinungsbild Glauben schenkt, gibt es in Schweden mehr Saunen als Einwohner *[Anm. von hfr: Du meinst Finnland, du Penner!]*. Selbst wenn dem so ist, karrten wir den Profispieler Emil „SK|Striker" Westerberg (18) an. Der junge Schwede spielte am 2. August gegen Sie *Counter-Strike 1.6* und zeigte den anwesenden Spielern und Zuschauern, wo der Hammer hängt. Über eine Stunde stellte er sich den durch ein Zufallsprinzip ausgewählten Lesern im Eins-gegen-eins-Spiel und verteilte einen virtuellen Kopfschuss nach dem anderen. Respekt für diese Treffsicherheit.

NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

Nach der Ankündigung auf www.pcaction.de platzte der eigens für die Aktion eingerichtete Internet-Relay-Chat-Raum (IRC, eine Kommunikationsplattform) „#pcaction.de" aus allen Nähten. Auch die extra angeschafften HLTV-Server, auf denen die Partien übertragen wurden, waren schneller voll als ein Dutzend Russen am Weihnachtsabend. Sie wollen diese Spannung und Action hautnah erleben? Auf www.pcaction.de finden Sie die aktuellsten „Schlag den Pro!"-Daten, wobei nicht nur *Counter-Strike 1.6* auf dem Spielplan steht. Besuchen Sie die Seite und fiebern Sie mit uns der vierten Ausgabe von „Schlag den Pro!" entgegen. Christian Gürnth

Info: www.pcaction.de

Selbstredend gab es für „Schlag den Pro!" Preise.
Steelseries hätte jeden, der Emil „SK|Striker" Westerberg besiegt, mit einem SteelSound-5Hv2-Headset und einem SteelSeries-QcK-Heavy-Mauspad ausgestattet. Demnächst versteigern Steelseries und PC ACTION von allen SK-Gaming-Superstars (unter anderem SK|SpawN, SK|Fisker und SK|Striker) handsigniertes Profi-Zubehör auf der coolsten Seite im Netz: www.pcaction.de. Der Erlös geht an eine gemeinnützige Einrichtung – uns! Dann kaufen wir uns noch mehr Alkohol, Frauen und ein Land, um unserem Größenwahn freien Lauf zu lassen. Scherz!

steelseries professional gaming gear

Schlag den Pro!

Sie wollen ebenfalls an „Schlag den Pro!" teilnehmen? Gar kein Problem! Wir verraten Ihnen, wie das geht.
Wir haben Sie unglaublich lieb – auch online. Das zeigen wir nicht nur mit unserer ständig aktuellen Babes-Galerie. Auch die nun monatlich stattfindende Aktion „Schlag den Pro!" trägt ihren Teil dazu bei. Auf www.pcaction.de erfahren Sie, welche Spiele als Nächstes auf unserem Spielplan stehen und welchem Profi-Akteur Sie das Leben zur Hölle machen können. Besuchen Sie uns – es lohnt sich!

INTERVIEW

„FRAUEN HABEN SECHS FINGER!"

Emil „SK|Striker" Westerberg wirkt nachdenklich.

Nach „Schlag den Pro!" schnappten wir uns Emil „SK|Striker" Westerberg und quetschten ihn aus.

PC ACTION Hallo Emil. Du bist erst vor Kurzem bei SK eingestiegen. Seit wann spielst du *Counter-Strike*?
Emil Westerberg: Hi. Ich begann vor fünf bis sechs Jahren mit *Counter-Strike*. Ernsthaft spiele ich allerdings erst seit drei Jahren.

PC ACTION Du bist Schwede. Euer Möbelhaus Ikea erobert derzeit die Welt und ist nicht mehr aufzuhalten. Wann gibt es das erste „SK|Striker"-Möbelstück?
Emil Westerberg: [lacht laut] Ich weiß es wirklich nicht. Aber allein der Gedanke ist unglaublich gut.

PC ACTION Viele Leute denken, nur Nerds spielen *Counter-Strike*. Beweis uns das Gegenteil: Wie viele Finger hat eine Frau?
Emil Westerberg: [lacht] Ja, das ist es, was die meisten Menschen denken. Ich schätze, eine Frau hat sechs Finger. Vielleicht sieben.

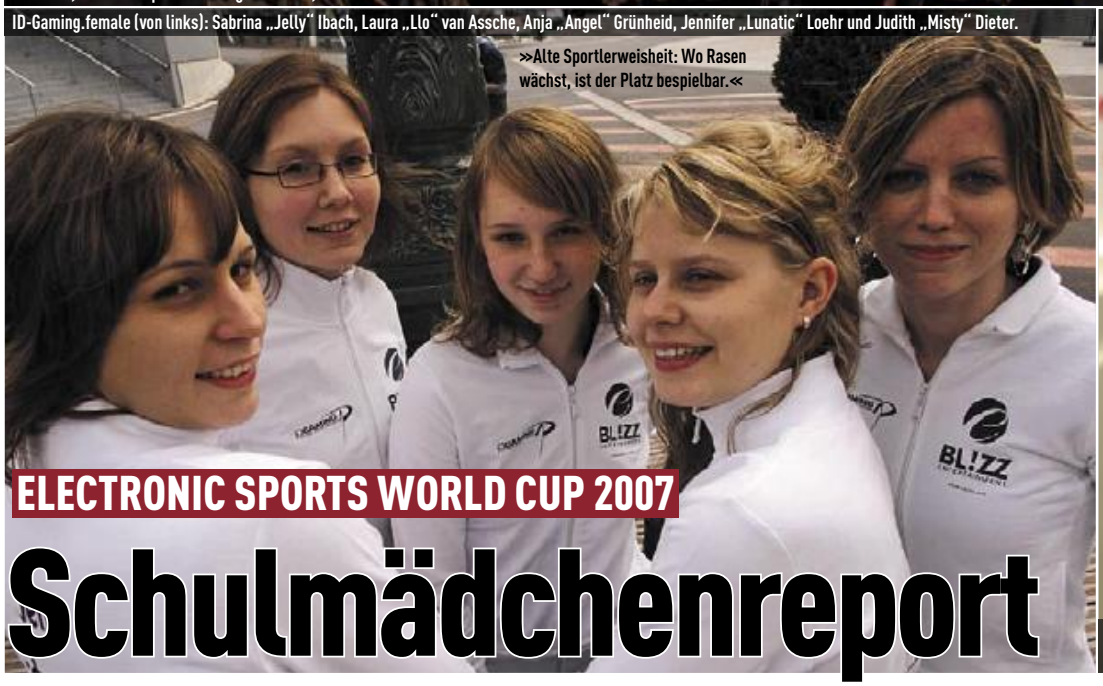
PC ACTION Was denkst du über eine Aktion wie „Schlag den Pro!", bei der Amateure gegen Profispieler antreten?
Emil Westerberg: Ich mag solche Veranstaltungen. Für Amateure ist es immer schön, gegen Profis zu spielen.

PC ACTION Als Clan seid ihr oft unterwegs. Da entwickelt sich sicherlich eine tiefe Freundschaft unter Männern. Ist es die Art Freundschaft, die in einem Männergefängnis entstehen könnte? Oder gibt es da kein Kuscheln unter Freunden?
Emil Westerberg: [lacht laut] Wir lernen uns kennen, rein platonisch. Das war es dann aber auch. Ehrlich!

>>Seltenes Bild: volles IMAX-Kino.<<

Die Halle, in der die Spiele übertragen wurden, bot mehreren Hundert Zuschauern Platz.

ID-Gaming.female (von links): Sabrina „Jelly" Ibach, Laura „Llo" van Assche, Anja „Angel" Grünheid, Jennifer „Lunatic" Loehr und Judith „Misty" Dieter.



>>Alte Sportlerweisheit: Wo Rasen wächst, ist der Platz bespielbar.<<

>>Jetzt mit Internetanschluss: Blocksberg.<<

Auch während der Partie herrscht bei Laura „Llo" van Assche Anspannung.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2007

Schulmädchenreport

Paris, 5. bis 8. Juli. Die Sonne scheint und die Damen spielen *Counter-Strike*. Was ist da los? PC ACTION war beim Electronic Sports World Cup und schaute den Deutschen auf die Finger.

TURNIER | Während des Electronic Sports World Cups (ESWC) in Paris ticken die Uhren hörbar anders als bei anderen E-Sport-Turnieren: In das Gegröle jubelnder *Counter-Strike*-Mannschaften mischen sich spitze Freudenschreie. Beim ESWC treten auch weibliche Clans an. Der PC ACTION-Frauenbeauftragte traf die deutsche Damenmannschaft von ID-Gaming. PC ACTION-Leser wissen es längst: Wenn Frauen etwas besser können als Männer (was ja nicht so oft vorkommt), dann dreht es sich meistens um Schöngeistiges, Turniertanz oder ums Orgasmus-Vortäuschen. Während des Electronic Sports World Cup greifen beim *Counter-Strike*-Frauenturnier Damen-Gruppierungen zur Waffe, und zwar auf einem für Freizeitspieler geradezu beängstigend hohem Niveau. Überraschungsgast aus Deutschland war dieses Jahr das Team ID-Gaming.female, das mit der überstandenen ESWC-Qualifikation ihren ersten großen Erfolg feierte. Dabei wirken Jennifer „Lunatic" Loehr (20, Bonn), Laura „Llo" van Assche (19, Brüssel), Judith „Misty" Dieter (20, Hürth), Sabrina „Jelly" Ibach (20, Fulda) und Anja „Angel" Grünheid (20, München) für ein erfolgreiches virtuelles Kommandounternehmen fast schon zu nett und mitnichten sozialethisch desorientiert. Dass die Damen trotzdem scharf schießen, bewiesen sie im Wettbewerb. Nach der ersten Runde erkämpften sie gegen die Schwedinnen von Les Seules ein Remis und unterlagen erst den späteren Finalistinnen von unfinished und Ehonor. Den Sieg schnappten sich die Damen von SK Gaming, mit der kanadischen Star-Spielerin Stephanie „Missharvey" Harvey (21). Sieger beim *CS*-Herrenturnier wurden die Polen von PGS Gaming. In *Warcraft 3* erkämpfte sich Seong Deok „So Ju" Lee, (22, Süd-Korea) den Sieg.

AUSGE-SIMST

Wen wundert's, dass sich die ID-Amazonen für typische Mädchenspiele wie *Die Sims* nicht so recht begeistern. „Ich glaube, diese Aufteilung in Spiele für Jungs und für Mädchen liegt nur daran, dass die Eltern in den Laden gehen und schauen, was den Mädchen gefallen könnte", meint Sabrina Ibach. Im Falle von ID-Gaming. female griffen Brüder und Cousins der elterlichen Fürsorge vor und begeisterten die Mädchen früh für Ego-Shooter. „Viele sagen, *Counter-Strike* ist einfach nur ein Ballerspiel, aber das stimmt ja gar nicht", erklärt Judith Dieter. „Es ist ein sehr strategisches, teamorientiertes Spiel. Man kann sich immer weiter hineinsteigern. Es gibt keinen Level, in dem man alles erreicht hat und sagen kann, besser geht es nicht mehr." Zwar spielt das Team auch bei Frauenligen mit, scheut auf Netzwerkpartys, vor Duellen mit XY-Chromosom-Clans aber nicht zurück. „Männer achten vor allem auf ihre Bewegungen und komplexe Taktiken", sagt Sabrina Ibach. „Frauen konzentrieren sich eher darauf, wo sie hinzielen." Das ungewöhnliche Hobby der Damen sorgt währenddessen in der Männerwelt regelmäßig für Überraschung. „Wenn ich das einem Kerl erzähle, der damit nichts anfangen kann, sagt der sofort: ‚Was bist du denn für eine?'", erzählt Sabrina Ibach. Anja Grünheid hat daher bereits harte Kriterien angelegt: „Ich will überhaupt keinen Freund, der sich mit *Counter-Strike* nicht auskennt." Also, die Herren: üben, üben, üben …

Christoph Holowaty

Info: www.eswc.com

Mission Titelverteidigung: aTTaX stellte als einziges Team nicht um.

Wenig Platz, viel Gedaddel: Die EPS-Relegation im Kölner Hard Rock Cafe.

Wieder in der EPS: *Counter-Strike*-Spielerin Julia „crunsher" Numberger (17, Olching).

Fotos: Gerriet Ohls

DIE 11. ELECTRONIC-PRO-SERIES-SAISON

Ausgespielt

Es ist so weit, die elfte Saison der ESL Pro Series steht vor der Tür. Wie immer stellt sich die große Frage, wer die besten Aussichten auf den Titel und das Preisgeld von 165.000 Euro hat.

TURNIER | Während sich vom 23. bis zum 26. August Tausende Besucher schwitzend auf der Games Convention in Leipzig über die aktuelle Entwicklung und kommende Höhepunkte der Spiele-Industrie informieren, beginnt auf der Messe die elfte Saison der höchsten deutschen Computerspiele-Liga. Die ESL Pro Series (EPS), die Profiliga der Electronic Sports League, eröffnet mit dem ersten Intel Friday Night Game (IFNG) den Kampf um Ruhm, Ehre und 165.000 Euro. Im Mittelpunkt stehen wie immer *Counter-Strike 1.6*, *Warcraft 3* und *FIFA 07*. Auch *Counter-Strike: Source*-Spieler freuen sich auf die neue Spielzeit, denn ab sofort ist ihr Titel ein EPS-Spiel. Zuvor wurde *CS:S* lediglich bei einigen Intel Friday Night Games getestet und auf Reaktionen der Zuschauer geachtet. Der Taktik-Shooter setzte sich durch und ist nun eines der vier großen Themen der INFG. Auf den voraussichtlich im Dezember stattfinden Finalspielen treten vier Mannschaften gegeneinander in *CS:S* an.

EINE FRAGE DER EHRE

Bereits im Juli stellten die in der vergangenen Saison nicht allzu erfolgreichen Teams der EPS ihr Können während der Relegationsspiele im Kölner Hard Rock Cafe zur Schau. Ebenfalls dabei: einige Ensembles, die den Direktaufstieg aus der ESL Amateur Series, der zweiten Liga, nicht schafften. Besonders in *Counter-Strike* erwartete man die Relegation mit Spannung, da nahezu alle Clans in der Sommerpause ihre Aufstellung änderten und sich nun zeigte, wer die besten Neuzugänge verpflichtete. Am Ende setzten sich mit OCRANA, DkH und starComa drei Traditionsclans durch. Zudem schaffte das Team ZYKON mit den Neuzugängen Martin „fleks" Wehrmann (20, Barsinghausen) und Roman „Roman R." Reinhardt (24, Berlin) den Aufstieg. ZYKON nimmt sich für die Saison viel vor und will zu den Finalspielen. Dieses Ziel haben natürlich auch andere Teams, allen voran Titelverteidiger Alternate aTTaX und der Zweite der Sommersaison, mousesports. Im Gegensatz zu aTTaX stellten die Mäuse um und verpflichteten mit Fatih „gob b" Dayik (20, Frankfurt) und Antonio „cyx" Danilowski (17, Hamburg) zwei eher unerfahrene Talente. Ebenfalls Final-Anwärter sind mTw und ID-Gaming.

TITELASPIRANTEN

In *Counter-Strike: Source* laufen die Wetten für die Dezember-Finalisten bereits. Ein Großteil der Spieler und *Counter-Strike*-Freunde erwartet einen Zweikampf zwischen Alternate aTTaX und n!faculty. Beim Echtzeit-Strategietitel *Warcraft 3* ist die Sache unklarer als die Luft in einer versifften Bar. Titelverteidiger Dennis „Hasuobs" Schneider (19, Rodenkirchen) von mousesports ist zwar der Favorit, dennoch stehen mit den Finalisten der vergangenen Saison, Merlin „Turiasaz" Müller (18, Saarbrücken), Lars Gerrit „Protois" Reichelt (19, Goslar) und Daniel „miou" Holthuis (21, Aurich), starke Kontrahenten gegen ihn. Gerade der entthronte sechsfache EPS-Champion Daniel „miou" Holthuis könnte es schwer haben, da er gegen Untoten-Spieler in letzter Zeit kein wirksames Mittel fand. Weiterer Kandidat für die Finalspiele ist Johannes „hanf" Morlo (18, St. Ingbert). Spannende Spiele und Überraschungen sind garantiert, denn in den kommenden Monaten wird die Krone des deutschen E-Sport-Königs erneut vergeben. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu

DER KALTE KRIEG WIRD HEISS!

NEW YORK NACH 1989.
UNTER SOWJETISCHEM REGIME.

WORLD IN CONFLICT™

Nervenaufreibende Schlachten I Packende Single-Player Kampagne I Drop-In Multiplayer I Taktisches Teamplay

Führe deine Truppen in den Kampf auf komplett zerstörbaren und realistischen Schlachtfeldern. Strategie trifft auf spannungsgeladene Action, wenn die Supermächte in amerikanischen, europäischen und russischen Kampfgebieten aufeinander prallen. ***Ab 21. September erhältlich.*** ***www.worldinconflict.com***

XBOX 360 LIVE

Games for Windows

© 2007 Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. World in Conflict, Massive Entertainment und das Massive Entertainment Logo sind eingetragene Warenzeichen von Massive Entertainment AB in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Sierra Entertainment, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox Logos und das Xbox LIVE Logo sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

MASSIVE ENTERTAINMENT

SIERRA™

>>Gute Laune im SOS-Kinderdorf.<<

Das Teilnehmerfeld des Turniers. Die meisten der Spieler gehören zum Fußballclub JNC Berlin. Es sind wirklich 20, sie brauchen also nicht nachzuzählen.

>>Der Mann mit dem Koks war da!<<

Alle Sieger des *Pro Evolution Soccer 6*-Cups auf einem Bild. Rechts steht PC ACTION-Volontär Christian Gürnth, dieser gewann zwar nichts, wollte aber mit aufs Foto.

PC ACTION SCHLÄGT DICH – VOR ORT!

Hauptsache Hauptstadt

Das dynamische Redaktionsduo Ciszewski und Gürnth reiste nach Berlin, um den Hauptstädtern zu zeigen, wer die Könige in *Pro Evolution Soccer 6* sind.

TURNIER | Der 7. Juli 2007 ging in die Geschichte ein. Nicht weil sich lauter dämliche Paare wegen des Datums (7.7.07) heirateten und bald wieder trennen, sondern wegen Ihrer Lieblingsredaktion PC ACTION. Diese folgte der Einladung des Organisators Markus Bauer vom Fußballclub JNC Berlin zum *Pro Evolution Soccer 6*-Cup 2007 und stellte sich den 18 angereisten *PES 6*-Anhängern. Gleich zu Beginn gab es den ersten Aufreger: Jeder Spieler zog Nummern aus einem Hut, um zu entscheiden, in welcher Reihenfolge die Vereine verteilt werden. Ciszewski und Gürnth griffen die 18 und 20 und somit voll ins Klo. Mit Atletico Madrid und Ajax Amsterdam statt wettbewerbsfähiger Teams wie AC oder Inter Mailand ging es ins Einzelturnier. Keine gute Grundlage, wenn man bedenkt, dass andere Spieler an Top-Mannschaften wie den FC Chelsea oder Real Madrid gelangten. Aber egal, Ciszewski und Gürnth wären nicht das dynamische Duo, wenn sie nicht auch mit diesem herben Rückschlag zu leben verstünden. Zumindest der Quotenpole überzeugte im Turnierverlauf und kämpfte sich in Gänsehautpartien bis ins Finale. Dort wartete bereits Gordon Reimann (Arsenal London) und kassierte vom überragend spielenden Ciszballinstorjagski ein 2:1 (0:1). Der Turniersieg gehörte der PC ACTION. Doch was war mit dem Vegetarierschweinchen Gürnth? Er landete mit seiner Gurkentruppe auf dem letzten Platz. Der Versager! Im Zwei-gegen-zwei-Modus spielten der Erst- und der Letztplatzierte zusammen. Ein glücklicher Zufall für unsere Redaktion. In knallharten Partien bewiesen unsere Vertreter Kampfgeist und kassierten erst im Finale gegen die scheinbar unschlagbaren Bauer-Brüder eine Niederlage. Wahnsinn! Christian Gürnth

Info: www.jnc-berlin.de

QUATSCH DICH LEER!

* Voraussetzung ist die Vorlage eines gültigen Personalausweises oder Reisepasses. Mindestalter 18 Jahre, Höchstalter 25 Jahre. Nach Ablauf der Mindestlaufzeit des Vertrages und nicht wiederholter Berechtigungsprüfung wird der monatliche 24 Monaten. Einmaliger Bereitstellungspreis 25,– €. Im monatlichen Grundpreis von 25,– € bzw. 34,– € im Tarif Max Friends mit Handy sind alle netzinternen Gespräche und Gespräche ins deutsche Festnetz sowie netzinterne SMS enthalten. nicht für Service- und Sonderrufnummern.

Netzwerkpartys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„E-Sport satt auf der Games Convention: EPS, Extreme Masters All-Stars, ENC und NGL ONE Finals. E-Sport-Herz, was willst du mehr?!“

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Operation Lan reloaded 9	31.08.2007	50170 Kerpen	300	✔	■	www.operationlan.de
2	LANarena 14	07.09.2007	38871 Ilsenburg	618	✔	■	www.lanarena.de
3	eastWave-LAN	14.09.2007	01968 Senftenberg	600	✔	■	www.east-wave.de
4	Böhlen LAN XI onTour	28.09.2007	06237 Spergau	500	✔	■	www.boehlen-lan.de
5	Enlarged 4	05.10.2007	36304 Alsdfeld	800	✘	■	www.enlarged.de
6	G4lan 5	05.10.2007	91336 Heroldsbach	300	✔	■	www.g4lan.de
7	Lan-4u.26	12.10.2007	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
8	The Summit IX	19.10.2007	49074 Osnabrück	1216	✔	■	www.the-summit.de
9	[.ju:nien] XI	19.10.2007	58093 Hagen	656	✘	■	www.junien.de
10	Gamesession Hannover	26.10.2007	30827 Garbsen	420	✔	■	www.gsh-lan.com
11	TT-LAN 23	02.11.2007	77652 Offenburg	304	✔	■	www.tt-lan.de
12	mad-lan #5	02.11.2007	22846 Norderstedt	503	✔	■	www.mad-lan.de
13	Lanmount	02.11.2007	66117 Saarbrücken	1344	✔	■	www.lanmount.de
14	Terminal 14	23.11.2007	32108 Bad Salzuflen	1200	✔	■	www.lankoeln.de
15	Northcon 2007	13.12.2007	24537 Neumünster	3000	✘	■	www.northcon.de
	ÖSTERREICH						
	Freestyle-LAN 7	12.10.2007	4550 Kremsmünster	312	✘	■	www.freestyle-lan.at
	LANWA[H]N 2007	26.10.2007	7000 Eisenstadt	286	✔	■	www.lanwahn.at
	SCHWEIZ						
	OrBit-LAN	28.09.2007	8610 Uster	700	✘	■	www.orbit-lan.ch
	Erenya-LAN 3th Chapter	14.12.2007	3076 Worb	100	✘	■	www.erenya.ch

LESERBRIEFE

Der mit dem Wolf stapft

Warum die Spielewelt im Dezember nicht mehr so sein wird, wie sie war.

Ich freu mich so! Ende des Jahres erscheint das Spiel, auf das ich mein ganzes Leben gewartet habe. 37 Jahre lang! Nein, es geht nicht um *Duke Nukem Forever*, die Rede ist von *Wolf Quest* (www.wolfquest.org). Das ist eine Art *World of Warcraft* für Sodo ... äh Tierfreunde. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Canis lupus, stapft stundenlang durch virtuelle vier Quadratkilometer Pampa, murkst ab und zu ein paar Schneehasen und Elche ab und pisst überall hin, weil er sich ein Territorium schaffen muss. Klingt das nicht super? Da kriegt der Spruch „Ich hab mir 'nen Wolf gespielt" doch gleich eine noch bedeutsamere Bedeutung. Natürlich steigt der Held von *Wolf Quest* genretypisch in Stufen auf. Dann warten neue Herausforderungen. Grizzlybären zum Beispiel, denen man aber natürlich besser nur innerhalb einer Party – Verzeihung: eines Rudels – auf die Schnauze haut. Gerüchten zufolge gibt es sogar eine epische Fellrüstung des Tödlichen Darmwindes +18, sollten Sie es schaffen, als Level-75-Isegrimm die Oma eines kleinen Mädchens zu schänden und zu fressen. Sie müssen dem rot gekleideten Gör, wenn es durch den Wald hampelt, unbemerkt zum Haus der Großmutter folgen. Ich freu mich! Also meinereiner wird sich bei der Charaktergenerierung auf jeden Fall ein scharfes Weibchen basteln und es Heulsusi nennen. Wenn *Wolf Quest* erschienen ist, hab ich ein paar Jahre spaßmäßig ausgesorgt. Da macht es nichts, dass erst 2010 der nächste Titel der tierischen Serie folgt. Sie werden darüber noch nichts im Internet finden, aber wegen meiner unfassbaren journalistischen Recherchefähigkeiten ist durchgesickert, dass im besagten Jahr *World of Sloth* in den Läden steht, das Faultier-MMORPG. Was mir die Entwickler diesbezüglich verraten haben, klingt noch viel spannender. Hier ist es das Hauptziel, 75 Prozent der Spielzeit bewegungslos mit dem Rücken nach unten an einem Ast hängen zu bleiben, indem man alle 30 Sekunden die Pause-Taste drückt. Besonders cool: *WoS* baut das aus *Max Payne 2* bekannte Merkmal der Bullet-Time bahnbrechend aus – das Spiel läuft nämlich einfach *komplett* in Zeitlupe! Und keine Angst, das schränkt die Zahl der potenziellen Käufer keinesfalls ein: Beamte mögen das Faultierverhalten aus dem Alltag kennen und meinen, es könnte langweilig sein, auch noch in der virtuellen Welt nichts zu tun. Doch unseren Staatsdienern sei gesagt: *World of Sloth* bietet natürlich noch andere Quests. Weil Faultiere bekanntlich einmal die Woche zum Kacken vom Baum steigen müssen, sind sie am Boden erheblichen Gefahren ausgesetzt. Dann gilt es, sich mit den Klauen gegen Feinde wie Raubvögel und Schlangen zu verteidigen. Außerdem poppen die zahnlosen Säugetiere einmal im Jahr und da kann man sich ohne Kondom ja alles Mögliche holen! Mann, ich freu mich so! In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Und das geschah vergangenen Monat ...

HIER KOMMT KURT

[...] Als Zweites will ich mich beschweren wegen der Aussage in 9/07: „Yep, besonders gut konnte er auf seiner Schrotflinte Flöte spielen." Ihr wisst, dass des unfair gegenüber Kurt Cobain is'. Über Tote reißt man keine Witze! Kurt Cobain war wirklich ein beeindruckender Musiker, für mich sogar ein bisschen besser als Jim Morrison. Außerdem war er ein Familienmensch, und das sagt viel! [...]

CHRISTIAN HOFBECK, PER E-MAIL

Verzeihung! Wir waren pietätlos und geloben Besserung. Dass sich Cobain erschossen hat, ist nicht lustig. Es würde uns aber schon mal interessieren, was ihm in dem Moment so durch den Kopf gegangen ist ... ups, jetzt ist es uns wieder passiert.

ALT!

Hallo, liebe PC ACTION-Leute, ich muss mich doch mal bei euch beschweren. Als Modem-User bin ich sozusagen auf euch Zeitschriften-Macher angewiesen, da ihr uns eigentlich immer regelmäßig mit den neuesten Treibern und Direct-X-Versionen versorgt. Nun ist im Juni 2007 ein neues DX 9.0c rausgekommen und ich nahm an, es sollte doch auf dem Datenträger 9/2007 sein – oh Schock – oh nein: [...] Was will ich denn mit gleich drei veralteten DX-Versionen aus dem Jahr 2005?

RENÉ BERGMANN, PER E-MAIL

Modem-Benutzer sein, aber auf eine brandaktuelle Direct-X-Version pochen ... das ist ja wie mit Heidi Kabel vögeln und dabei auf das neueste Diaphragma-Modell bestehen. Du widerst uns an, René!

NULL AHNUNG

Ich hab 'ne Frage zu der Hilfe in eurem letzten Heft zu America's Army. Da steht ja, man müsste, um das Tutorial zu überspringen, die Null in so 'nem Ordner ersetzen. Nur gibt es da sackviele Nullen […]. Da ich das Tutorial nich' schaff (obwohl ich männlich bin!), würd ich gern wissen, wie das geht.

VOLKER ZIERKE, PER E-MAIL

Ersetz die Null, die vor deinem PC hockt, das ist die einfache Variante.

SYSTEMFEHLER

Also da hab ich doch glatt in der PC ACTION 9/2007 einen Fehler entdeckt! Tatort: Thema des Monats Fallout 3, im Kapitel „Da strahlst du!" Also, in diesem Spiel gibt es ja ein sogenanntes V.A.T.-System, was Vault-Tec Assisted Targeting System bedeutet, und da steht doch glatt in diesem Artikel V.A.T.S.-System! Was soll das denn heißen? Vault-Tec Assisted Targeting System System? […]

PETER S. WUTZ, PER E-MAIL

Ja, schlimmer Fehler! Aber mal was anderes, Ihr Zweitname ... dieses „S." zwischen Peter und Wutz ... heißen Sie mit Zweitnamen Schniedel? Peter Schniedel Wutz?

Foto: mauritius images/Thomas Riese

»Sandburgenbauen auf Sylt: Erster Platz.«

POSTER HER!

Hi Fränkel! Mal 'ne Idee. In Motorrad-Zeitschriften gibt es als Extra immer diese geilen Poster ... sexy Girls mit heißen Maschinen. Nun, das wäre doch auch 'ne geniale Idee für euer Heft! Ich seh das schon vor mir ... eine sexy Frau, mit nur einem nassen, weißen T-Shirt bekleidet, liegt neben einem High-End-PC mit Wasserkühlung! Na, das wäre doch echt geil, oder? […]

MARCO WIESE, PER E-MAIL

Bislang dachten wir, Männer, die sich aus Schweinehack Frauen kneten und davon erregt werden, stünden in der Liste der Abartigkeiten ganz oben – doch dann kam diese Mail von Marco.

FRAUEN UND TECHNIK

Liebes PC ACTION-Team, da macht ihr euch auf der Leserbriefseite über so 'nen armen Kerl lustig, weil er fragte, ob ein Computer besser als die Minimalanforderungen bei einem bestimmten Spiel auch geht ... und wisst ihr was? Ich wollte Rayman, das erste, auf Windows XP installieren und es geht nicht. Weil der Computer anscheinend zu gut ist für so ein altes Spiel. Was mach ich nun? […]

KATJA SCHNELLBACHER, PER E-MAIL

Wir vermuten, was Frauen halt so machen, wenn sie nicht kriegen, was sie wollen –Tränenkanal fluten, mit dem Fuß aufstampfen und dann aus Frust Schuhe kaufen gehen.

LION UND DIE MOD – TEIL 1

Hi Jungs! Ich hab 'ne Frage, ich hab mir jetzt Battlefield 2 geholt und ich möchte mir die Mod, die ihr in eurer Ausgabe 11/2006 empfohlen habt, installieren. Die Mod heißt Point

of Existence, ich will gerne wissen, wie man die installiert oder so.

LION BASIN, PER E-MAIL

Nehmen wir mal an, so was stünde in der Readme, lieber Lion: Sollten wir dir da künftig gleich noch erklären, wie man atmet?

>>Das Musikvideo zu *You can leave your hat on* von Joe Cocker hatten wir schärfer in Erinnerung.<<

URLAUBSGRÜSSE

Schöne Grüße aus dem sonnigen Valencia :) Eine Woche lang ham wir etz bei Temperaturen von 31 Grad nachts und weit über 39 Grad am Tage in Valencia verbracht, da freuten wir uns über jede Abkühlung: Glücklicherweise schmeckten Bier (= cerveza, was ich in einem eurer Podcasts lernte (danke Ralph)) und vino (Wein) herrlich, weswegen wir es auch reichlich konsumierten. [...]

STEPHAN SINGER, PER E-MAIL

Glückwunsch zum schönen Urlaub. Weil du beim Knipsen am Strand nicht auf die barbusigen Frauen im Hintergrund, sondern auf diese bleiche Wasserleiche gezoomt hast, sind wir allerdings etwas befremdet. Dir ist klar, dass Nekrophilie strafbar ist?

LION UND DIE MOD – TEIL 2

[...] Ich hab da noch 'ne Frage: Mein Kumpel hat auch Battlefield 2, aber der hat 'ne gecrackte Version, also aus dem Internet gesaugt, und der will wissen, ob man diese Mod auch für das gecrackte Spiel verwenden kann.

LION BASIN, PER E-MAIL

Tipps kriegst du hier, „Kumpel": info@bka.de.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

>>So lange sie nicht singt, ist Jeanette Biedermann eigentlich ganz nett.<<

HERR OBER, EINMAL MENSCHENAUFLAUF BITTE!

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben „PC ACTION spielt" (*Mario Kart 64*) eine große Reportage zum Mega-Ereignis „PC ACTION kocht für dich!". Ralph Wollner und Joachim Hesse (Bild) hatten nach Nürnberg eingeladen und Tausende Leser waren gekommen, um zu sterb ... äh, um sich verköstigen zu lassen.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Tach Harald, ich fordere hiermit auf, dich bzw. eure Lektoren an den Pranger zu stellen. Es geht um deine Antwort in der Prangerabteilung der Ausgabe 9/2007. Dass einer eurer Leser die Wörter ihrem/seinem offenbar für Personalpronomina im Genitiv (korrekt: sein/ihr) Singular hält, ist nicht eure Schuld. Dass aber weder du als Redakteur noch einer eurer Lektoren bei deiner Antwort diesen Irrtum klarstellt, ist unverzeihlich. Bei den Pronomina seinem/ihrem handelt es sich um den Dativ des Possessivpronomens im Singular. Das kann nach bester Mittelstufenmanier erfragt werden: Mit „Wem oder was?" will Billie Church Gegner einfrieren – mit seinem/ihrem Blut; es ist also eindeutig der instrumentale Dativ. Andererseits befindet sich das Blut in einer Beziehung der Zugehörigkeit zum Subjekt Billie. Um gleichzeitig das Zugehörigkeitsverhältnis und den instrumentalen Dativ ausdrücken zu können, verwendet der Deutsche hier nicht das Personalpronomen, sondern den Dativ des Possessivpronomens: mit seinem/ihrem (Billies) Blut. [...] In diesem Sinne: schönes Leben noch!

ECKARD WINSKI, PER E-MAIL

Sie haben Recht, Herr Winski! Der Leser hat sich vertan und wir hätten den Fehler berichtigen können. So aber hat tatsächlich *ein* Schrumpfkopf nicht überrissen, dass meine Antwort ironisch gemeint war. Ich will keine Namen nennen, aber der Name klingt wie Monica Lewinsky, nur ohne Monica Le. Doch von nun an klären wir alles sofort auf! Es ist uns eine Freude, mit Graf von und zu Großkotz höchstpersönlich beginnen zu dürfen. Der meint, die Personalpronomina im Genitiv müssten sein/ihr lauten. Mööööp – falsch. Korrekt wäre seiner/ihrer. Prägen Sie sich vielleicht für die Zukunft folgenden Aphorismus ein, lieber Herr Winski: Wer jemanden anpinkeln will, sollte aufpassen, dass er nicht im Gegenwind steht. Eine Frage zum Schluss: An welcher Schule sind Sie eigentlich Oberlehrer?

BLÖDE FRAGEN

„Es gibt keine blöden Fragen!" Wer hat eigentlich diese Binsenweisheit erfunden? Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

Sehr geehrte Damen und Herren, ich wollte fragen, ob man sich bei Ihnen bewerben darf. [...]

KEVIN RAFFENBERG, PER E-MAIL

Nein, das ist gesetzlich verboten.

TROTTEL DES MONATS

Betreff: Max-Payne-2-Mod. In Ausgabe 138 hattet ihr einen Bericht zum Max-Payne-2-Mod Street Fighter: Revelations. Mich würde interessieren, wo man den herbekommen kann.

ANONYME E-MAIL

Was glaubst du wohl, wohin der Link unter dem Artikel führt? Zur Homepage der Aktiven Jungen Christen?

REDAKTEURE AM PRANGER

Ich weiß zwar nicht, wer es war, aber der/die Verantwortliche gehört mal ordentlich angeprangert. In der aktuellen Ausgabe (9/2007) steht auf Seite 19 („Darauf wartest du!") bei Platz Nr. 7 (HL 2: The Orange Box) folgender Text: „Worum geht es? Morgan Freeman mag keine Außerirdischen ...". Da der Protagonist aus HL 2 allerdings Gordon Freeman heißt, bin ich für administrative Bestrafung!!! Also zeigt's der Sau!

MICHAEL WEBER, PER E-MAIL

Harharhar, dieser Fehler von Wolfgang Fischer war derart peinlich, dass wir ihn ab sofort auf Platz 2 unserer Dödel-Rangliste führen (Spitzenreiter bleibt Joachim Hesse, der in Heft 11/99 behauptete, Louis Armstrong sei der erste Mann auf dem Mond gewesen). Morgan Freeman ist selbstverständlich ein farbiger US-Schauspieler – für diese Verwechslung musste es eine harte Strafe geben! Wir malten unseren Versager mit schwarzer Schuhcreme ein und schickten ihn zur Jahresversammlung der rechtsradikalen Skinhead-Vereinigung Bomlitz-Bommelsen e.V., wobei er ein T-Shirt mit der Aufschrift „Nazis raus!" tragen musste. Über den Rest und Wolfgangs Reste breiten wir den gnädigen Mantel des Schweigens.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Alexander Frank	Unsere weißrussische Bremssynapse sorgte dafür, dass im Video zum Ego-Shooter *White Gold* der Vertriebsleiter der Firma Play Ten Interactive einen falschen Namen verpasst bekam. Statt René Kluz hieß der arme Mann plötzlich Rewe Kluz. Ja, Rewe – wie der Lebensmittelkonzern. Und Interactive Media Consulting GmbH kürzte Herr Frank auch dreist ab, nämlich Interactive Media. Skandal! Unser Taugenichts sollte dafür leiden: Er musste zur Strafe in allen Rewe-Filialen Deutschlands bei der jeweils hübschesten Verkäuferin nach dem Preis der XS-Kondome fragen. Mit einem Megafon. Gut, mögen Sie vielleicht jetzt einwenden, das muss er doch gewöhnt sein. Nenene, normalerweise bestellt er die Dinger nämlich im Internet.	Ingo Horn, Head of Communication bei Interactive Media Consulting (Head of Communication heißt so viel wie Chef-Telefonist. Glauben wir).
Harald Fränkel	Der Denklegastheniker vom Dienst schrieb auf Seite 36 beim Screenshot von *Need for Speed: Most Wanted*, dass auf dem Bild ein gelber Toyota zu sehen sei und auf Seite 35, dass man *Ghost Recon Advanced Warfighter* in der Verfolgerperspektive spiele. Hui, fast alles richtig! Das Auto ist nämlich tatsächlich gelb. Blöderweise handelt es sich um einen Mitsubishi Eclipse und Scott Mitchel kämpft sich bei *GRAW* in der Ich-Perspektive durchs virtuelle Leben. Damit Fränkel künftig weiß, wie ein Toyota von außen und von innen aussieht, darf er die nächsten 20 Jahre einen als Dienstwagen fahren, und zwar das Modell Aygo mit 68 PS. Die Putzfrau hat sich übrigens sehr über seinen gebrauchten Lamborghini Gallardo Superleggera gefreut.	Hubertus Jaeger, André Steglich, Julian Knippel, Harald Schlosser

Offizieller Zombie-Klingelton

Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!

ZOMBIE-ALARM!!!

Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es!

PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.

Mehr Infos auf www.pcaction.de

JETZT NEU IM HANDEL!

*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

Polizeiinspektion [redacted]
Beauftragter für Jugendsachen

Redaktion
PC ACTION
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Bearbeitet von Eberhard Block
E-Mail [redacted]
Telefon [redacted]

18.07.2007

Sonderheft PC ACTION 2/2007

Sehr geehrte Damen und Herren!

Im Verlaufe eines Elternabends in einer Schule überreichten mir empörte Eltern Ihre o. g. Zeitschrift.

Die Eltern meinten, daß das „FSK 12 – Zeichen" auf dem Titelblatt und die Abbildung auf Seite 83 (s. Anlage!) nicht miteinander vereinbar sind.

Nur mit Mühe gelang es mir, die Eltern davon zu überzeugen von einer sofortigen Anzeigenerstattung abzusehen. Sie gaben sich erst einmal damit zufrieden, daß ich nähere Auskünfte bei der zuständigen Redaktion einholen werde.

Ich bitte Sie daher um nähere Erläuterungen zu diesem geschilderten Problem.

Mit freundlichen Grüßen

Block, PHK

Wir sagen nichts ohne unseren Anwalt!

Zur Erläuterung: Im Juli bekamen wir Post von der Polizei (Brief oben). Warum? Es ging um unseren Scherz aus dem aktuellen *Oblivion*-Sonderheft (Artikel rechts).

Lecker, lecker!

Manche PC ACTION-Leser sind offenbar notgeil – und das ist gut so, wir Redakteure sind's schließlich auch. Einer unserer treuesten Anhänger, Pierre-Alexander Adam, schickte uns diese schöne Illustration aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* mit den Worten: „Als Anerkennung habe ich ein Bild zugefügt, das eine Sache zeigt, die Herr Brehme niemals erleben wird." Brav, Pierre-Alexander! Allerdings hat Herr Brehme in seinem Leben bereits mehrfach betrunken auf der Straße gelegen.

BEDÜRFNISANSTALT ODER WAS?

[...] Eure Antworten auf die (meistens) dummen Leserbriefe lese ich immer wieder gerne. Ihr habt einen guten Sinn für schwarzen Humor [...] und ich denke, dass ihr damit auch die Besten seid! Aber nur die Besten im „Beleidigen", ich denke, dass ihr manchmal auch etwas netter sein könntet zu Lesern, die „normale" Fragen stellen! Immerhin sind das ja auch nur Menschen mit Bedürfnissen! [...]

JOEY HEINZE, PER E-MAIL

Wir verspüren auch gerade ein Bedürfnis. Und zwar, diese Mail zu ignorieren. Fertig!

FIESE WERTUNG

Im Allgemeinen mag ich ja eure neue Musik- und Filmrubrik. Aber in der aktuellen Ausgabe habt ihr wohl einen dummen Fehler gemacht. Dort hat irgendjemand mit Hirnhautentzündung dem neuen Linkin-Park-Album eine absolut unzutreffende Wertung verabreicht. Also ich bin jetzt garantiert keiner dieser Fans, die gleich deswegen Amok laufen würden, aber ich mag deren Lieder doch schon mal ganz gerne zwischendurch ein wenig hören. Und ich muss sagen, einige Lieder auf dem aktuellen Album sind doch echt fetzig geworden und ich kann einfach nicht verstehen, wie man zu so einer wirklich fiesen Wertung kommen kann. [...]

ALEXANDER MERTZ, PER E-MAIL

Immer locker durch die Hose atmen, Alexander – sei lieber froh, dass wir die Verrisse zu deinen beiden anderen Lieblingsbands Pur und Münchner Freiheit noch kurzfristig aus dem Heft genommen haben.

ABSTAUBER

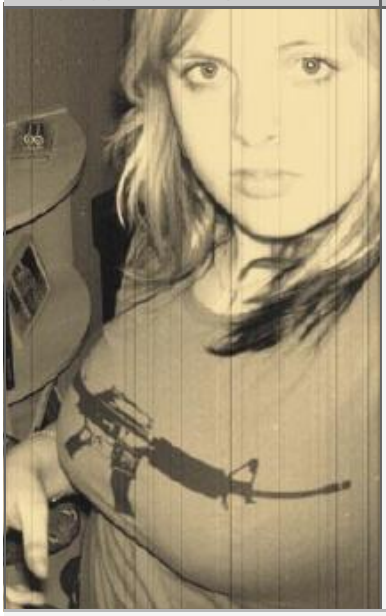
[...] Es ist etwas Schreckliches passiert, ich habe die letzte Ausgabe verpasst!!! Ich war im Urlaub und da bin ich einfach nicht dazugekommen, immer kam irgendwas dazwischen. [...] Mein Leben hat keinen Sinn mehr. Aber ihr (DU) könnte(s)t meinen Leiden ein Ende bereiten, indem ihr (DU) mir einfach die letzte Ausgabe zuschickt. [...]

DANIEL ZIMMERMANN, PER E-MAIL

Wenn du ein Heft schnorren willst, dann frag doch gezielt nach der Apothekenumschau.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Stephanie Anke
BERUF: Schülerin
ALTER: 17 Jahre
NICK: Killamaus
E-MAIL: stephieanke@arcor.de
HOMEPAGE: –
LIEBLINGSGENRE: Hauptsächlich Ego-Shooter und die ganzen „Killerspiele" *Counter-Strike: Source, Far Cry, Soldier of Fortune 2, GTA, Day of Defeat Source* und noch ein paar andere
SEIT WANN ICH SPIELE: Hm ... seit fünf Jahren ... aber seit drei Jahren, seitdem ich meinen Christian kenne, zocke ich eigentlich nur noch Ego-Shooter.
STATEMENT: >>>>BOOM HEADSHOT<<<<< Ich grüße alle, die mich kennen, auch die Leute aus Steam/Teamspeak!
ANM. D. RED.: Wir könnten jetzt schreiben, dass wir Stephanie zum Zockerweibchen des Monats wählten, weil das Mädel so tolle Augen hat. Machen wir aber nicht – als gläubige Katholiken wollen wir nicht lügen. Es war vielmehr so, dass – und wir formulieren es wie Gentlemen – wir nicht mehr in der Lage waren, den Blick von dem unfassbar verbogenen Gewehr auf dem T-Shirt zu lösen (falls Sie verstehen, was wir meinen).

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

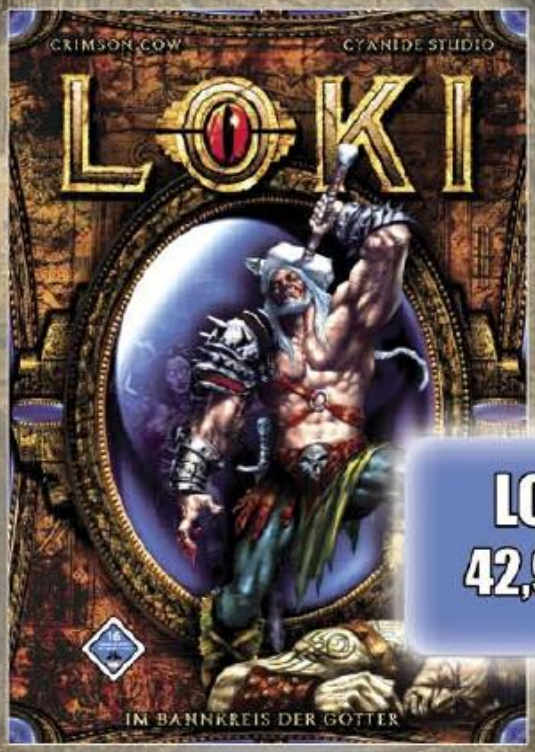
... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

gamer unlimited.de

Spiele Download

www.gamer-unlimited.de

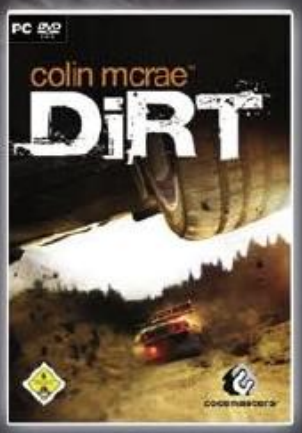


LOKI
42,99 €

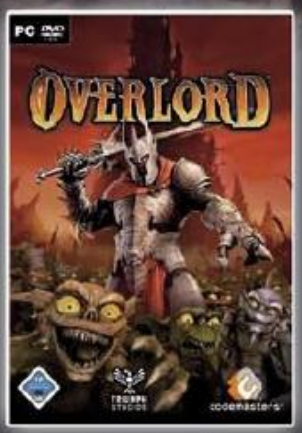
Einzelne Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Colin McRae DiRT
49,99€



Overlord
43,99€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Loki: Im Bann-Kreis der Götter und das LOKI Logo ™ 2006 ® ist eingetragenes Warenzeichen der Crimson Cow GmbH © Crimson Cow GmbH 2007 ® Das Crimson Cow ™ Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Crimson Cow GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Overlord © 2005-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). Alle Rechte vorbehalten. „Codemasters"® ist eine eingetragene Marke, die sich im Besitz von The Codemasters Software Company Limited („Codemasters") befindet. Das Codemasters Logo ist eine Marke von Codemasters. „Overlord"™ ist eine Marke von Triumph. Entwickelt von Triumph, und veröffentlicht von Codemasters. Colin McRae DiRT © 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters. The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Developed and published by Codemasters.

BLICKPUNKT

»Angie, Cindy und Markus sind ein tolles Trio.«

Auf der *Age of Conan*-Party am Abend des ersten E3-Tages sorgten leicht bekleidete Tänzerinnen dafür, dass die Feier kein kompletter Reinfall war.

»Schlechte Auflösung: nur zwei Pixel im Bild.«

Das Loews Hotel war eine der zentralen Anlaufstellen, da hier unter anderem Sega, Ubisoft, Midway und Blizzard ihre Spiele präsentierten.

»Fand endlich eine Frau: Gulliver.«

Im Rahmen der Gamecock-Party wurde die „alte E3" zu Grabe getragen. Wie man auf diesem Bild sieht, keine allzu ernste Veranstaltung.

E3 2007 IN SANTA MONICA

Die nackte Wahrheit

AUF AB-18-DVD
VIDEO

AUF DVD
VIDEO

Große Spielemesse ganz klein – verhalf das neue, schmalere Konzept der E3 zu altem Glanz?
Die E3 in Los Angeles war in den vergangenen Jahren immer ein Wechselbad der Gefühle. Die überlauten Stände der Herausgeber nervten furchtbar. Fast so sehr wie die unfassbaren Menschenmassen, die dieses Großereignis der Spieleindustrie zu einer Zirkusveranstaltung machten. Man hatte als ernsthafter Journalist das Gefühl, dass jeder, der mal einen Beitrag für eine amerikanische Fan-Webseite geschrieben hat, Zugang zu der Fachveranstaltung bekam. Die Verantwortlichen der ESA (nein, nicht die europäische Weltraumbehörde, sondern die Entertainment Software Association), Veranstalter der E3, interessierte das scheinbar nicht. Bis die großen Spiele- und Konsolenhersteller laut darüber nachdachten, die immensen Kosten, die ein E3-Auftritt mit sich brachte, gravierend zu reduzieren. Zumal kurz auf die E3 die Games Convention folgt, die sich immer größerer Beliebtheit und rapide steigender Besucherzahlen erfreut. Und anders als bei der E3 sind die Standkosten dort gerechtfertigt. Schließlich veranstaltet man den ganzen Zinnober in Leipzig für die Endkonsumenten. Es musste also ein neues Konzept her. In erster Linie, um dafür zu sorgen, dass die Messe überhaupt eine Zukunft hat. Statt wie früher das teure Convention Center zu mieten, sollten die Hersteller ihre Spiele in Hotels entlang

»Kompensiert: Minderwertigkeitskomplex.«

Die Ruhe vor dem Sturm: Wolfgang Fischer (links) und PC ACTION-Auslandskorrespondent Roland Austinat gönnen sich auf dem Santa Monica Pier eine kleine Auszeit und ein paar Bierchen.

»Vorratskammer: Hannibal Lecter.«

„Lohnt sich das lange Warten?", war die Frage, die auf der Microsoft-Pressekonferenz die Journalistenschar aus aller Welt beschäftigte.

>>Fehl am Platz: Oster-Dekoration.<<

Der Barker Hangar mit seinen Ständen war eine Art Mini-E3 nach früherem Vorbild.

>>Jedes Jahr ein Fest: Christopher Street Day.<<

PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer (rechts) auf der Gamecock-Party, die den Abschluss der diesjährigen E3 markierte.

Diese freundliche Hostess wies uns auf der Microsoft-Pressekonferenz den Weg zu unseren Plätzen.

>>In naher Zukunft für jede Autofahrerin Pflicht: Airbags.<<

Diese beiden Damen, die T-Shirts mit dem Verweis auf die Webseite headsrolling.com verteilten, waren die einzigen Messebabes, die im Barker Hangar gesichtet wurden.

>>Früher war bei Karl Dall die Augenlähmung gar nicht so schlimm.<<

Richard Garriott stellte auf der E3 seinen Online-Rollenspiel-Shooter-Mix *Tabula Rasa* vor, kostümiert als „General British".

der Strandpromenade von Santa Monica vorstellen. Darüber hinaus mietete die ESA einen Flugzeughangar, in dem alle Verleger einen kleinen Standplatz bekamen. Im gleichen Atemzug reduzierte der Veranstalter die Besucherzahlen. Es war enorm schwer, sich für die Messe zu registrieren, wenn man keine Einladung bekommen hatte.

WO SIND ALL DIE BRÜSTE HIN?

Wir waren natürlich eingeladen und flogen hoffnungsfroh nach Santa Monica. Im Gepäck: Videokamera, Diktiergerät und ein Kalender randvoll mit Terminen. Termine, die in vielen Fällen recht enttäuschend ausfielen, denn es gab so gut wie keine Neuankündigungen für 2008 oder 2009. Fast alle vorgestellten Titel sollen noch in diesem Jahr erscheinen – wenigstens handelte es sich dabei nicht um irgendwelche Spiele, sondern um Hochkaräter wie *Crysis, UT 3, Call of Duty 4* ... Was noch schlimmer war als das Fehlen von Ankündigungen echter Neuheiten: die Abwesenheit der Standschlampen. Der Begriff ist Ihnen neu? Das sind in der Regel großbrüstige, leicht bekleidete Mädels, die an den Ständen der E3 herumhängen, dekorativ aussehen und sich von Besuchern fotografieren lassen. Im Fall von PC ACTION der eigentliche Grund, warum wir jedes Jahr auf die Messe fuhren. Im Barker Hangar und während der Abendveranstaltungen wurden welche gesichtet, aber nur in kleiner Zahl und nicht so aufreizend wie wir gehofft hatten. Skandal! Glücklicherweise gab es am Ende in Sachen Messeschönheiten dann doch noch ein unerwartetes Happy End ...

LEICHENSCHMAUS MIT FASSBIER

Schlusspunkt und fraglos einer der Höhepunkte unseres Amerika-Ausflugs war die Gamecock-Feier, die direkt nach der letzten offiziellen Messeveranstaltung begann. Der unabhängige Herausgeber Gamecock hatte geladen, um mit Freunden und vielen, mittlerweile arbeitslos gewordenen Standschlampen die „alte E3" zu Grabe zu tragen. Ein paar Hundert Journalisten und Schaulustige nahmen an der eigenwilligen Trauerprozession von Santa Monica nach Venice Beach teil. Wer den Gewaltmarsch in brütender Hitze überstand, wurde am Ende in einem strandnahen Biergarten mit deutschem Bier und warmen Riesenbrezen belohnt. Leicht angesäuselt und erschöpft fiel dann das Fazit zur Messe recht positiv aus: Auch wenn die enormen Laufwege zwischen den Hotels nervten und es nur wenig Neues zu sehen gab, machte der neue familiäre Charakter der Messe doch Lust auf mehr. Wolfgang Fischer

>>Ständig blau: Himmel.<<

Die von Publisher Gamecock initiierte Trauerfeier für die Messe nach altem Konzept war eine skurrile Veranstaltung, zu der viele ehemalige E3-Babes geladen waren.

>>Für Anfänger: Labyrinth.<<

Daran muss man sich erst gewöhnen – nicht an die Kollegen Schraut (Kamera), Austinat und Horn (PC Games), sondern an die gähnend leere E3-Anmeldung. Früher war hier am Tag vor der Messe die Hölle los.

Die Speisekarte – diese Gerichte konnte man bei „PC ACTION kocht für dich!" bestellen.

»Ralph Wollner weiß: Durchfall kommt immer im unpassendsten Augenblick.«

Joachim Hesse und Ralph Wollner begrüßen per Megafon die Besucher bei „PC ACTION kocht für dich!".

PC ACTION KOCHT FÜR DICH!

Das jüngste Gericht

AUF DVD
PODCAST, VIDEO

Vergessen Sie Tim Mälzer, streichen Sie Zacherl aus Ihrem Gedächtnis – die Stars aus „PC ACTION kocht" zeigten, wo der Löffel hängt!

Am 26. Juli war es so weit: Tausende Menschen wanderten durch die Straßen Nürnbergs und zogen eine Schneise der Verwüstung durch die fränkische Metropole. Nachdem die Demonstration zur Rettung der Blattfußkrebse vorbei war, begann endlich „PC ACTION kocht für dich!" – die Kochgala zum einjährigen Bestehen unserer Video-Kochshow. Zum ersten Mal in der Geschichte des Nürnberger Restaurants Brasserie Prisma waren alle Tische (Platz für etwa 200 Personen) ausgebucht. Und das, obwohl im Außenbereich sogar noch zusätzliche Bänke standen. Kurz nach 19 Uhr begrüßten die Starköche Wollner und Hesse die Gäste und rieten explizit davon ab, Chili Diablo mit fünf Totenköpfen zu bestellen. Natürlich haben sich ein paar Wahnsinnige nicht daran gehalten ... Was es sonst Leckeres gab, entnehmen Sie der Speisekarte oben links. Den Anwesenden hat es laut stichprobenartig eingeholter Aussagen jedenfalls geschmeckt, ein paar Meinungsäußerungen finden Sie auf DVD. Und zwar in unserem Live-Podcast mit Elvis-Haar-Imitator Dennis Blumenthal und natürlich in unserer extralangen Video-Sondersendung im Rahmen von „PC ACTION TV".

DA KOCHST DU ÜBER!

Ein Schelm, wer denkt, dass es nur ums Kochen ging. Im Rahmenprogramm des Abends verpasste Leserbriefonkel Ha(a)rald Fränkel zwei Freiwilligen auf eigene Gefahr seine Kultfrisur (Mittelstreifen, Marke „Überholverbot"). Zu allem Überfluss verschenkten wir noch haufenweise Spiele, die in der Redaktion keiner mehr daddeln wollte. Ja, es war schön. Wir bedanken uns bei allen Lesern, die sich den teils weiten Weg nach Nürnberg gemacht haben. Und vielleicht heißt es ja mal wieder „PC ACTION kocht für dich!" Dennis Blumenthal

Info: www.pcaction.de

GIGA \ GAMES

ist auf der GAMES CONVENTION
23.- 26.08.2007

GAMES CONVENTION

ESL Intel Arena
Leipziger Messe - Halle 3
Stand A30 - A40 | B30 - B50

WIR SENDEN LIVE VON
DER GAMES CONVENTION

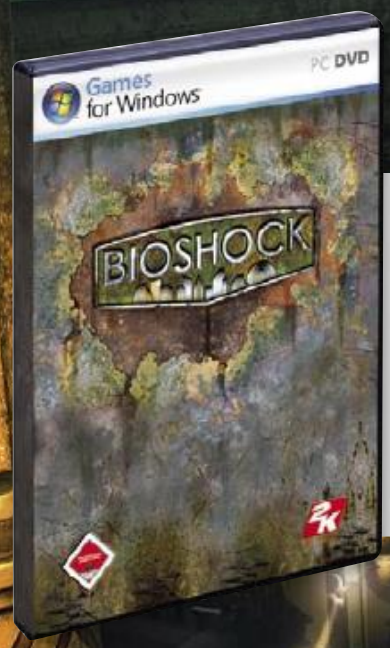
GIGA GAMES - IMMER MONTAGS BIS FREITAGS AB 22.00 UHR MIT NILS

Infos über alle Sendungen bekommst Du auf www.giga.de.
GIGA empfängst Du digital über Kabel und Satellit.

ASTRA Kabel Deutschland Unitymedia Kabel BW primacom T-Home Alice www.giga.de

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

Werben Sie einen Abonnenten für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



BIOSHOCK PC-DVD

Der filmreife Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar! Los!

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

Lieferung, sobald verfügbar.

PRÄMIEN-NR.: 003243

Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und den Ausnahme-Shooter Bioshock abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Bioshock PC-DVD
(Prämien-Nr. 003243)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

PA JA 11

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

VORSCHAU

STARCRAFT 2

Ein Anflug von Rache

Terraner (rot) greifen eine Protoss-Basis über den Luftweg an. Mit von der Partie ist neben den Schweren Kreuzern auch eine neue Einheit, der Wiking (vordere Linie der Terraner).

Wir spielten *Starcraft*! Oh, es geht ja um *Starcraft 2*. Das spielten wir leider noch nicht. Dafür haben wir ein neues Bild und frische Infos!

STRATEGIE | Es gibt zwei neue Einheiten für die Terraner und neue Informationen zur Einzelspieler-Kampagne! Das teilten Blizzard-Mitarbeiter im Rahmen der hauseigenen Veranstaltung Blizzcon mit. Im Einzelspieler halten nun Rollenspiel-Elemente Einzug. Auf der Brücke eines terranischen Schlachtschiffs steuern Sie den aus Teil eins bekannten Held Jim Raynor. Mit ihm kaufen Sie auf der Brücke Waffenverbesserungen und Einheiten für die bevorstehende Mission oder plaudern mit anderen Anwesenden über diverse Themen. Die neuen Einheiten der Menschen sind der Rächer und der Wiking. Rächer sind Infanteristen, die vor ihrem Kampfeinsatz eine biologische Behandlung durchlaufen. Dabei steigert man deren Aggressivität auf ein unnatürlich hohes Maß. Anschließend absolvieren sie eine Ausbildung im Nahkampf und im Umgang mit ihren Waffen: zwei vollautomatischen Gaußpistolen und D-8-Granaten. Zusätzlich sind die Kerle mit Sprungdüsen ausgerüstet, die es ihnen erlauben, Höhenunterschiede zu überwinden oder über Abgründe zu springen. Auch die Wikings sind nicht zu verachten. Ursprünglich gedacht als unterstützende Bodentruppen, verfügen sie über die Möglichkeit, sich zu verwandeln. Bei Bedarf wird der Wiking so zu einem fliegenden Jäger, dessen Stärke im Kampf gegen andere Lufteinheiten liegt. Kenner des ersten Teils sehen: Der Wiking vereint somit den Goliath-Läufer und die Flugeinheit Walküre in sich. Warten wir ab, was Zerg und Protoss dem entgegenzusetzen haben! Dennist Blumenthal

Info: www.starcraft2.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE SINNIERT ÜBER ZENSUR IN DEUTSCHLAND UND ERHEBT DAS SPIEL ZUM KUNSTWERK

Wegen dieser Szene (Hakenkreuz von uns geschwärzt) wurde ein Konkurrenz-Heft aus dem Handel genommen.

Das ist keine Kunst!

Das Internet ist ein Quell unerschöpflicher Weisheit. Neben Fotos von dicken Frauen findet der Surfer von Welt dort Antworten und Meinungen zu allen Lebenslagen. Ohne das Internet hätte ich vermutlich nie erfahren, dass es in England noch vor vier Jahren eine Faustregel der britischen Filmzensur gab, die besagte, dass ein erigierter Penis in einem Film keinen höheren Winkel haben darf als die schottische Landzunge „Mull of Kintryre" (die auf der Landkarte mit etwas Fantasie einem Penis ähnlich sieht, also quasi „der italienische Stiefel" in Schwanzform). Reichlich skurril, oder? In Deutschland gibt es so etwas nicht. „Eine Zensur findet nicht statt", heißt es im Grundgesetz. Je nachdem wie man Zensur definiert, stimmt das auch. Der Staat braucht auch gar nicht zensieren, das machen die Unternehmen im Zweifelsfall selbst. Diese PC ACTION-Ausgabe wurde zum Beispiel zensiert. Zumindest die an deutschen Kiosken erhältliche Fassung. Aus Jugendschutzgründen. Wundern Sie sich also nicht, warum im Videobeitrag „Best of E3 2007" Platz 3 leer bleibt, wenn Sie die DVD einlegen: Das Video zu *Call of Duty 4* war den Experten der Unabhängigen Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für 16-Jährige zu hart. Und ohne deren Freigabe darf das Heft mit DVD nicht offen im Handel liegen, was den kommerziellen Tod bedeuten würde. Tja. Zumindest finden volljährige Leser den vollständigen Beitrag auf der im Abo erhältlichen Ab-18-Version. Andere haben da weniger Glück. Die Hersteller von *Bioshock* zum Beispiel. Die haben ihr Spiel so lange selbst zensiert, bis es von der USK überhaupt für Erwachsene freigegeben wurde. Jugendschutz für Erwachsene! Schon ein wenig schizophren. Bei Symbolen aus der NS-Vergangenheit hört der Spaß aber ganz auf. Zumindest was Spiele betrifft. Spiele sind halt keine Kunst und stehen in der Nahrungskette der politischen Anerkennung weit unter Zeitungen, Filmen oder Gemälden. Für mich ist das nur schwer nachvollziehbar, halte ich doch jedes Spiel für ein kleines Kunstwerk. Der Deutsche Kulturrat sieht das wohl auch so, teilte er doch an die Adresse deutscher Politiker im Februar mit: „Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele". Aber während Indiana Jones im Film fast den Wald vor lauter Hakenkreuzen nicht sieht, sind die gleichen Szenen im Spiel streng verboten. Diese Erfahrung machte im vergangenen Monat auch eine Konkurrenz-Zeitschrift, auf deren DVD im Trailer zum Spiel *Turning Point* für einen Augenblick ein Hakenkreuz zu sehen war. Der Verlag musste daraufhin die Ausgabe aus dem Handel nehmen. Tragisch. Aber kommen Sie mir bloß nicht mit: „Dann zieh doch nach Österreich, da gibt es diese Probleme nicht!" Österreicher sprengen Kühe, es ist nur eine Frage der Zeit, bis das auch mit Menschen passiert! Das weiß ich aus dem Internet, denn das hat keine Grenzen.

Der Lichkönig nimmt während Ihrer Abenteuer in Nordend immer wieder Kontakt zu Ihnen auf, um Sie für seine Sache zu gewinnen.

»Im Winterschlaf: Sauron.«

WORLD OF WARCRAFT: THE WRATH OF THE LICH KING

Kalter Krieg

Neun Millionen kommen nicht davon los: Auf der Hausmesse Blizzcon präsentierte Blizzard das neueste Add-on für *World of Warcraft*.

Was ist besser als *World of Warcraft*? Noch mehr *World of Warcraft*. Darauf hätten Sie selbst kommen können. Schließlich verbringen Sie Ihre komplette Freizeit im Fantasiereich von Azeroth und der Scherbenwelt. Dort erledigen Sie Aufgaben, räumen Dungeons aus und treten im Kampf Mann gegen Mann gegeneinander an. Und so schnell gibt es auch kein Entrinnen, denn nach *The Burning Crusade*, der ersten Erweiterung des Online-Rollenspiels, werkeln die Weltenbauer bei Blizzard emsig an der nächsten: *The Wrath of the Lich King* soll das gute Stück heißen, das nach alter Blizzard-Tradition den Erscheinungstermin „Wenn es fertig ist" trägt – wir spekulieren mal auf Mitte 2008. Die Macher präsentierten den Titel während der Blizzcon 2007, der Hausmesse im Konferenzzentrum von Anaheim. Mehrere Tausend Fans spielten die Erweiterung und den vor längerer Zeit vorgestellten Strategietitel *Starcraft 2* erstmals an, nahmen an Turnieren von Blizzard-Titeln wie *Warcraft 3* und *Starcraft* teil. Und sie lauschten den weisen Worten der Entwickler.

SKI UND RODEL GUT

Nach den Abenteuern in der Scherbenwelt geht es zurück nach Azeroth, wo sich Menschen und Orks seit dem allerersten *Warcraft* gegenseitig die Schädel einschlagen. Packen Sie schon mal die Winterjacke ein, denn es geht auf den Kontinent Nordend. Sie kennen nur die Südkurve? Also gut: Nordend liegt hoch im Norden zwischen der Ork-Heimat Kalimdor und den östlichen Landmassen von Azeroth, wo Menschen, Gnome und Zwerge leben. Sie kennen Nordend womöglich schon aus *Warcraft 3: The Frozen Throne*, denn hier nahm das Schicksal seinen Lauf: Der korrumpierte Paladin Arthas Menethil verhilft in einer feindlichen Übernahme dem körperlosen Lichkönig, dem Geist des bösen Ork-

»Tragisch: Maschinenschaden in der Geisterbahn.«

In der Fünf-Mann-Instanz Burg Utgard herrschen die Vrykul. Das ist ein Stamm von Halbriesen, die an Wikinger erinnern.

»Am Wachtturm erkannt: Zeugen Jehovas.«

Für die Horde: ein Lager in den Grizzly Hills, der Heimat der putzig-pelzigen Furbolgs.

»Führt bei Fenstern nicht zum Erfolg: Eigenurintherapie.«

Valgarde: Menschen und Zwerge gründeten diese Hafenstadt im Heulenden Fjord.

Von Miezen und Monstern

Wo treffen Sie auf der Blizzcon am besten einen Murloc? Zwischen den Augen, hahaha. Na gut. Kein Scherz: Viele der Bewerber um das beste Kostüm steckten unzählige Arbeitsstunden in ihre Verkleidung. Wir zeigen Ihnen die besten Stücke.

Hatte bereits einen Preis beim Tanzwettbewerb abgesahnt: diese fesche Blutelfin.

Sieger: Diese Dame machte mit ihrer Tier-6-Hexenmeisterrüstung das Rennen.

Heiße Nummer: Der flauschige Moonkin-Druide gewann ebenfalls einen Preis.

Besuch aus dem Weltraum: Ein preisgekrönter Terraner aus *Starcraft*.

Häuptlings Ner'zhul, zu einer neuen Heimat. Vom Frostthron in der Eiskronen-Zitadelle steuert er seitdem die untoten Truppen der Geißel im Kampf gegen Allianz und Horde. Doch jetzt ist Schluss mit lustig: Sie und mindestens 8.999.999 weitere Spieler treten an, um dem Lichkönig den Garaus zu machen. Um sich auf die Begegnung mit dem Endgegner vorzubereiten, leveln Sie Ihren Helden mit zehn weiteren Charakterstufen auf Level 80 auf. Sie verpassen ihm außerdem neue Talente und Fähigkeiten, lösen Hunderte von Aufgaben und sammeln ebenso viele neue Waffen, Rüstungs- und sonstige Gegenstände, mit denen Sie sich in neuen Fünf-, Zehn- und 25-Mann-Instanzen (abgeschlossene Levels) bewähren.

TODESRITTER, ANGRIFF!

Großer Jubel brandete auf, als Frank Pearce, ausführender Produzent von *The Wrath of the Lich King*, die erste Heldenklasse ankündigte: den Todesritter, einer der Helden aus *Warcraft 3*, die eigentlich schon zum US-Verkaufsstart von *World of Warcraft* Ende 2004 im Spiel enthalten sein sollten. Der Todesritter ist eine Mischung aus Krieger und Nekromant, der sogar mit zwei Einhändern beziehungsweise einem Zweihänder tanken kann – Schilde sind was für Weicheier. Die neue Klasse steht Ihnen aber nicht wie Blutelfen und Draenei sofort zur Auswahl bereit. Sie müssen sie erst mit einer komplexen Reihe von Aufgaben freischalten. Ein Todesritter startet allerdings irgendwo zwischen Level 55 bis 70. Denn, so Tom Chilton, Chefdesigner bei Blizzard: „Ein Todesritter, der als Level-1-Charakter Tiere im Wald von Elwynn erlegt, wäre etwas albern." Bis auf einen Zauberspruch zum Beschwören von Ghoulen stehen die genauen Fähigkeiten der neuen Klasse noch nicht fest, wohl aber das Kampfsystem, das weder auf Wut noch auf Mana setzt. Stattdessen ritzt der Ritter vor dem Kampf eine Kombination aus Blut-, Frost- und unheiligen Runen in die Klinge seiner Waffe, was seine

»Billige Kopie: der schiefe Turm von Blizzard.«

Vengeance Landing: Hier kommen Sie mit dem Zeppelin an, wenn Sie in Tirisfal an Bord gegangen sind.

»Einfach spitze: Urlaub in Griechenland.«

Blizzard arbeitet für die zweite Erweiterung an einer verbesserten Flammen- und Feuerdarstellung.

Schieb 'nen Film!

Seit Jahren geht Blizzard mit der Idee für einen *Warcraft*-Kinofilm in Hollywood hausieren. Doch erst vor gut einem Jahr kam es zu einem Vertrag mit Legendary Pictures. Das Studio produzierte Filme wie *Batman Begins* und *300*. Von daher müssen wir uns keine Sorgen um die Qualität des Streifens machen, in dem nach den Worten von Studiochef Thomas Tull Schauspieler mitwirken sollen, die noch nicht allseits bekannt sind – Peter Jackson und *Der Herr der Ringe* lassen grüßen. Thematisch ist die Handlung des Films ein Jahr vor den Ereignissen in *World of Warcraft* angesiedelt. Der Konflikt zwischen Allianz und Horde soll im Mittelpunkt stehen. Keine kleine Heldengruppe, sondern epische Schlachten im Stil von *Gladiator* und *Braveheart* erwarten den Zuschauer. Hauptcharakter ist ein neuer, laut Blizzard-Urgestein Chris Metzen „saucooler" Held aufseiten der Allianz. Ebenfalls an Bord: Thrall, Jaina Proudmore und viele andere bekannte Figuren. Geplanter Kinostart des Films, der unter anderem im Nachtelfengebiet Teldrassil spielen soll: 2009.

»Davon haben die Bewohner dieses Dorfes genug: Der Berg ruft.«

Die von Arthas Menethil gekappte Seeverbindung nach Theramore wird wiederhergestellt.

Schön anzusehen, doch viel zu mächtig: ein untoter Hexenmeister im Wildherzen-Rüstungsset.

Attacken maßgeblich beeinflusst. Ein Todesritter startet schon mit einer vernünftigen Ausrüstung und möglicherweise einem eigenen Reittier, kloppt sich aber mit Kriegern und Paladinen um Waffen und Plattenrüstungsteile.

JETZT SETZT'S PRÜGEL

Wenn Ihnen die bekannten Berufe in *World of Warcraft* auf den Geist gehen oder keine Herausforderung mehr bieten, versuchen Sie es doch mal mit dem neuen Job des Schriftgelehrten: Damit verbessern Sie Zaubersprüche und Fähigkeiten dauerhaft, sowohl Ihre eigenen als auch die Ihrer Mitspieler. Denkbar wäre beispielsweise ein Feuerball-Zauber, der den davon getroffenen Gegner von den Beinen haut. Auch völlig neue Gegenstände soll ein Schriftgelehrter angeblich produzieren, wobei wir das mit einer Portion Skepsis betrachten. Bislang verlief die Herstellung von Gegenständen in *World of Warcraft* immer streng nach Vorschrift. Dass fliegende Reittiere auch in der zweiten Erweiterung eine Rolle spielen, steht fest. Unklar ist noch, in welchem Umfang sie sich benutzen lassen. Schließlich sollen die Spieler nicht einfach an schwierigen Gegnern vorbeisegeln. Fans der Schlachtfelder freuen sich auf neue Spieler-gegen-Spieler-Gebiete. Darunter ein frei zugängliches am Lake Wintergrasp, direkt im Herzen von Nordend, das nicht als Instanz ausgelegt ist: Sie dürfen hier mit Ihren Freunden gegen Allianz beziehungsweise Horde kämpfen, bis der Server abstürzt. Für noch mehr Spaß im Wettkampf sorgen Belagerungswaffen. Die Untoten werfen beispielsweise verrottetes Fleisch von einem Karren, während technisch versiertere Rassen eher auf ein Katapult zurückgreifen. Sie dürfen Gebäude wie in einem Actionspiel in seine Einzelteile zerlegen – bis es beim Start des nächsten Schlachtfelds wieder jungfräulich unberührt an seinem Platz steht. Und was, wenn Ihre Freunde meinen, dass Sie nach drei Jahren mal wieder zum Friseur gehen sollen? Kein Problem, in *The Wrath of the Lich King* dürfen Sie Ihre Haarpracht verändern und vor Freude sogar neue Tänze erlernen.

KÜHE UND WALROSSE

Während der Blizzcon spielten wir eine Region von Nordend an: den Heulenden Fjord, in dem wir sogleich eine Menge Horde- beziehungsweise Allianz-Aufträge bekamen. Unsere Talentbäume waren allerdings noch nicht auf 61 mögliche Punkte aufgebohrt, eine Karte blieb Fehlanzeige und auch das Missionslogbuch bot nur Platz für 25 Aufgaben. Dennoch spazierten und ritten wir durch die wunderschön anzusehenden Landschaften – garniert mit steilen Klippen und einem brennenden, zwischen zwei Felsen festgeketteten Schiff – und vermöbelten mit anderen

»Falsch abgebogen: Wikinger.«

Nifflevar: Fast könnte man glauben, dass dieses Städtchen von Wikingern gegründet wurde.

»Raucht im Bett: der fliegende Holländer.«

Mysteriös: ein brennendes, angekettetes Schiff hoch über der Daggercap Bay im Herzen des Heulenden Fjords.

Patchwork-Familie

Noch vor *The Wrath of the Lich King* sollen etliche Erweiterungen für *World of Warcraft* per Patch erscheinen. Dazu gehören eine eingebaute Sprachfunktion, über die Sie mit Ihren Mitabenteurern reden, tägliche Aufgaben für Berufe wie die Kochkunst, neue Verzauberungen, Pläne, Rezepte und Muster sowie Gildenbanken, in der eine Gilde ihre Schätze verwaltet. Im Alteractal dürfen Sie in Zukunft faule Nichtstuer anschwärzen, die daraufhin keine Ehrenpunkte mehr bekommen. Arenakämpfer freuen sich über die dritte Saison mit frischen Ausrüstungsgegenständen und einer neuen Arena. Neben einer Fünf-Mann- und einer weiteren Zehner-Instanz (abgeschlossener Level) in den Höhlen der Zeit folgt die schon von der Spielemesse E3 bekannte Schlachtzugsinstanz Zul'Aman. Stellen Sie sich eine im Geisterlande gelegene Mischung aus Zul'Gurub und dem *Indiana Jones*-Film vor, dann wissen Sie, was Sie in dieser neuen Zehn-Mann-Instanz erwartet: vier Tiergötter und zwei Troll-Bosse, die Sie alle in angeblich rund drei Stunden erledigen. Sie benötigen weder einen Schlüssel noch Ausrüstung aus Karazhan und finden bessere Schätze, je schneller Sie die Instanz absolvieren. An Zul'Aman soll sich eine knüppelharte 25-Mann-Schlachtzugsinstanz für alle anschließen, die den Schwarzen Tempel bereits mit verbundenen Augen durchspielen.

Zul'Aman: Die neue Zehn-Mann-Instanz, die kniffliger, aber schneller als Karazhan zu schaffen sein soll.

Zul'Aman: Überwucherte, verfallene Ruinen sind die Heimat der Amani-Trolle um ihren Anführer Zul'jin.

Blizzcon-Besuchern ein paar herumstreunende Mobs. In einen Fünf-Mann-Level wagten wir uns mit einer Dreiergruppe aus Paladin, Schamane und Schattenpriester: in die Burg Utgarde, wo wir Ingvar töten sollten, einen Anführer der Vrykul. Immerhin überlebten wir den ersten Gegnerkontakt, mussten beim zweiten jedoch die Waffen strecken. Die Vrykul sind eine der vielen neuen Rassen in Nordend und erinnern an riesenhafte Wikinger. Nicht minder böse: die uralte Sippe der Eisenzwerge und eine Naga-Gruppe, die das ewige Eis in der Boreanischen Tundra schmelzen will. Auf unserer Seite: die knuffigen Tuskarr mit langen Walrosszähnen und wohl auch die Taunka, ein wilder Taurenstamm, der sich gegen die eisigen Elemente behaupten muss. Zu den derzeit elf geplanten Regionen von Nordend gehören neben den zwei Startgebieten Heulender Fjord im Osten und Boreanische Tundra im Westen der gefrorene Wald von Dragonblight und die Grizzly Hills. Das zuletzt genannte Gebiet ist die baumreiche Heimat der Furbolgs. Und die gemeinsame Hauptstadt von Nordend? Das soll Dalaran werden, die Zaubererstadt unter der blauen Käseglocke, die die Magier der Kirin Tor kurzerhand in den Norden verfrachten.

ACTION ZUM ABWINKEN

In zahlreichen Vorträgen mit anschließenden Diskussionsrunden ließen sich die Entwickler weitere Details zu *The Wrath of the Lich King* entlocken. So spekulierte Chefdesigner Jeff Kaplan darüber, die von nur wenigen Spielern erkundete fliegende Festung Naxxramas nach Nordend zu bringen und sie in eine 25-Mann-Instanz zu wandeln. Er verneinte aber Anfragen vieler Fans, die sich ein stärkeres Einbeziehen oder heroische Versionen klassischer Instanzen wie Scholomance und Stratholme wünschten. Stattdessen soll das Leveln von Stufe 1 bis 60 beziehungsweise 70 beschleunigt werden. Chefdesigner Tom Chilton kündigte neben einer neuen Arena und einem neuen 15-gegen-15-Schlachtfeld die Tatsache an, dass Arena-Ausrüstung der ersten Saison zur dritten Saison gegen normale Ehrenpunkte erhältlich sein soll. Außerdem in Planung: Gilden-Schlachtfelder mit entsprechenden Gildenranglisten und -belohnungen. Blizzard-Urgestein und Geschichtsschreiber Chris Metzen musste sich der unangenehmen Frage stellen, warum ein Todesritter aufseiten der Horde und Allianz gegen seinen Chef kämpft, den Lichkönig. Metzens Antwort: „Kurz vor der endgültigen Weihe zum Todesritter durchschaut ihr die wahren Absichten des Lichkönigs und flieht, um von nun an gegen ihn zu kämpfen." Außerdem versprach Metzen Abstecher ins Spinnenreich von Azjol-Nerub, die Auflösung der in Uldaman begonnenen Zwergen-Schöpfungsgeschichte in der Titanenstadt Ulduar und deutete darauf hin, dass auch der Zugang zu Grim Batol im Sumpfland nicht mehr ewig verschlossen bleibt. Roland Austinat

Info: www.wow-europe.com/wrath

WoW: Wrath of the Lich King

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi Universal
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Der Herr der Ringe: Online

ROLAND AUSTINAT

Ich liebe winterliche Rollenspiele wie *Icewind Dale*. Daher freue ich mich ganz besonders auf *The Wrath of the Lich King*. Gleichzeitig bin ich gespannt, wie sich der Todesritter in die derzeitigen Klassen einfügt. Mein größter Wunsch: dass die Entwickler die Instanzen nicht nur für eine einzige Klassenkombination bauen, sondern wie im Originalspiel kreatives Vorgehen zulassen. Dafür darf sich Blizzard gerne noch Zeit lassen, denn bis jetzt habe ich die Scherbenwelt nicht restlos erforscht.

Layout: Anja Grosler

Etwas Großes hinterließ eine Spur der Verwüstung in der Nähe des Atomkraftwerks von Tschernobyl. Was genau, verrät *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*.

»Jetzt pinkeln schon die Erwachsenen ins Kinderbecken.«

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Zurück in der Zukunft

Streik-Kräfte!

***Clear Sky* angekündigt, dabei läuft der Vorgänger-*S.T.A.L.K.E.R.* noch nicht rund. Das gibt Stress!**

Zwei Fan-Webseiten zu *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* haben 14 Tage lang gestreikt und auf jegliche Berichterstattung zu THQ-Produkten verzichtet. Grund: Der scheinbar fertige Patch auf die Version 1.0.0.4 lässt auf sich warten. Angeblich will THQ die Aktualisierung erst nach der Veröffentlichung des Ego-Shooters in China herausgeben; dort soll das Spiel bereits in der gepatchten Version erscheinen (Termin: unbekannt). Bis zum Redaktionsschluss lag uns keine Stellungnahme von THQ vor. Die betroffenen Internetseiten nahmen ihren Dienst mittlerweile wieder auf. Der Patch ist allerdings nach wie vor nicht da (Stand: 10. August 2007).

***Clear Sky* ist kein Nachfolger, sondern ein Vorgänger. Bitte? Haben die ukrainischen Entwickler etwa zu viel Strahlung abbekommen?**

Die Antwort lautet: „Nein!" Schließlich hausen sie schon seit Jahren so nah an Tschernobyl (der GSC-Firmensitz Kiew ist nur 90 Kilometer vom Kraftwerk entfernt), dass ihnen die Radioaktivität nichts mehr anhaben kann. Außerdem haben sie Plutonium & Co. mit der Muttermilch eingeflößt bekommen. Während sich die westliche Welt Gedanken um mögliche Strahlenbelastung durch Mobiltelefone macht, lassen sich pubertierende Ukrainer Pickel und Furunkel am liebsten gleich per Chemotherapie behandeln. Und Erwachsene reisen in die Sperrzone rund um den 1986 explodierten Tschernobyl-Reaktor und lassen sich dort stundenlang inspirieren. Sind sie ausreichend kontaminiert, kehren sie zurück und entwickeln Ego-Shooter wie *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Und *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*, das die Vorgeschichte des Originals erzählt. *Clear Sky* (deutsch: „klarer Himmel") sollte ursprünglich eine Erweiterung sein, kommt jetzt aber doch als eigenständiges Spiel zum günstigen Preis heraus. Details dazu verrät Projektleiter Anton Bolshakov im Interview auf Seite 46.

PERSPEKTIVENWECHSEL

Clear Sky spielt im Jahr 2011 – zwölf Monate vor den Ereignissen im Original. Nein, das ist nicht der angepeilte Erscheinungstermin des Spiels, auch wenn die Entwicklung des Ursprungs-*S.T.A.L.K.E.R.* fünf Jahre dauerte. Anton Bolshakov versichert: Bereits im ersten Quartal 2008 können sich die Spieler erneut in die verseuchte Tschernobyl-Zone wagen. Diesmal aber nicht in der Haut des Helden aus *Shadow of Chernobyl*, sondern im Schutzanzug eines anderen Zonenplünderers. Dieser treibt sich parallel zum Protagonisten des ersten Teils in der Spielwelt herum. Die Wege der bei-

Die Söldner liefern sich in den Ruinen einen Kampf mit einem Widersacher.

»PC ACTION-Volontäre können sich die exquisitesten Wohnungen leisten.«

Ein Soldat feuert aus dem ersten Stock auf den vermeintlichen Feind.

»Fliegt unauffällig durchs Bild: UFO.«

GAMEPLAY IN PROGRESS

Realitäts-Check

Die Anomalien in *Clear Sky* sind unnatürliche Störquellen, die Ihnen vor allem Gesundheitspunkte rauben. Ähnliche Phänomene gibt es auch im wirklichen Leben. Beispiele gefällig?

Frauen

Foto: action press

Schaden: Rauben den Menschen Geld und ungestörten Biergenuss.
Merkmale: Jeden Tag neue Schuhe. Jedes Jahr mehr Gewicht.
Abhilfe: Durch Homosexualität oder per Atombombe.

Kinder

Schaden: Rauben den Frauen Zeit und den Menschen Alimente.
Merkmale: Klein, nervig und meistens nicht von Ihnen.
Abhilfe: Aussetzen in Rumänien (Atombomben helfen auch).

Tokio Hotel

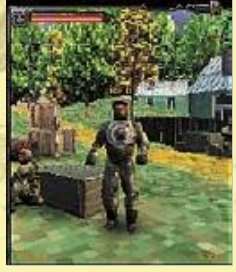
Foto: action press

Schaden: Versiffen die Gehörgänge Unschuldiger Hörer.
Merkmale: Laut, hässlich, omnipräsent und hoffentlich bald weg!
Abhilfe: Suizid. Oder natürlich eine Atombombe.

Tschernobyl mobil

Ab September gibt's die Kernreaktor-Story auch fürs Handy – für drei Euro als *S.T.A.L.K.E.R.: Mobile.*

Zwar arbeiten nicht die Macher des Original-*S.T.A.L.K.E.R.* an der Handy-Fassung des Ego-Shooters, dennoch bleibt die Entwicklung in der Ukraine. Die Mitarbeiter von QPLaze – Entwickler von Handy-Spielen wie *3D Real Kamasutra* – versprechen dank Java-Technik eine dichte Handlung und spannende Atmosphäre. Ein uns auf der Spielemesse E3 vorgeführtes Video beeindruckte mit einer für Handy-Verhältnisse brauchbaren Grafik. Ob der Titel hierzulande womöglich auch in einem lebenslangen Spar-Abo mit Hunderten Euro versteckter Kosten anlandet, ist indes nicht bekannt. Verwunderlich wäre es keinesfalls.



den kreuzen sich sogar. Solche Treffen klären dann die an einigen Stellen nicht ganz transparenten Handlungsstränge des ersten Teils. Mehr wollte GSC Gameworld nicht verraten. Erst als wir den Entwicklern mit einem lebenslangen PC ACTION-Abo gedroht haben, gaben die Jungs zu, dass Ihr Alter Ego in *Clear Sky* GEGEN den Helden aus *Shadow of Chernobyl* arbeitet. Das ermögliche dem Spieler einen anderen Blick auf die Ereignisse in der Zone.

NEUE ALTE WELT

Wie im ersten *S.T.A.L.K.E.R.* wandern Sie in der Ego-Perspektive durch den buchstäblichen Sperrbezirk und dringen tiefer und tiefer zum Kraftwerk vor. Spieler des ersten Teils erkennen sieben der 15 geplanten Gegenden wieder – zum Beispiel den Reaktorkern. Neu hingegen sind Gebiete wie die fiktive Geisterstadt Lemansk oder ein verlassenes Krankenhaus, das durch den Erdrutsch teilweise im Boden versunken ist. Die stellenweise sehr langen Laufwege von *Shadow of Chernobyl* bleiben Ihnen in *Clear Sky* unter Umständen erspart. Die Entwickler planen sogenannte „Prowodniki" ein. Nein, hierbei handelt es sich nicht etwa um traditionelle russische Frauenvornamen, sondern um Nichtspielercharaktere, die spezielle Abkürzungen zwischen den einzelnen Gegenden kennen. Freilich müssen Sie sich mit denen zuerst in Sachen Bezahlung einigen – Handel und kleine Gefälligkeiten wie die Nebenmissionen vom Typ „Bring mir zwei Flaschen Wodka" sind also wieder mit von der Partie.

VÖLKERKONFLIKTE

Acht Parteien sollen unter dem klaren Himmel der Zone Platz finden, darunter Banditen, Plünderer und Wissenschaftler. Jede Fraktion verfügt über ein eigenes Lager, es gibt Händler und Mini-Spiele, wie etwa eine Vogeljagd, bei der Sie um die Wette schießen. Mit Ausnahme des Militärs dürfen Sie jeder Gruppierung beitreten und die

Zwei Söldner erkunden die unbewohnten Reste eines verlassenen Krankenhauses.

»Was ist die Abkürzung für Georgien, Griechenland und Grönland? G-Länder! Hahahaha!«

jeweilige Karriereleiter erklimmen. Der Schwierigkeitsgrad zieht mit Ihrem Fortschritt an. Laut GSC Gameworld erledigen Sie als blutiger Anfänger nur idiotensichere Jobs, mit denen sich sonst niemand die Finger schmutzig machen will. Vielleicht sammeln Sie Pilze oder streichen das Gras grün – Infos gibt es hierzu noch nicht. Aber zu Ihrem Fortschritt: Je fleißiger Sie in Ihrer Rolle als Mädchen für alles aufgehen, desto anspruchsvollere Aufgaben locken. Eine erfolgreiche Karriere gipfelt im Angriff auf die Basis einer anderen Partei. Da Sie hierbei mit einer Menge Waffen eine Menge Gegner über den Dnepr schicken, dürfte für ausreichend Baller-Action gesorgt sein. Ach ja: Neue Mutanten und andere Scheusale soll es ebenfalls geben – aber auch hierzu schweigen sich die Macher noch aus.

SO RICHTIG ANOMALISCH!

Selbstverständlich gibt es auch die aus dem ersten Teil bekannten Anomalien. Erinnern Sie sich? Das waren bestimmte Felder, wo etwa eine sehr starke Gravitationskraft herrschte, die den Spieler schneller plattmachte als eine Dampfwalze. In *Clear Sky* lauern neue Gefahrenquellen, zum Beispiel eine Zeitblase. Die sorgt nicht etwa dafür, dass Ihre Spielfigur alle Viertelstunde aufs stille Örtchen muss – vielmehr saugt das einige Quadratmeter große Feld Lebewesen in sich hinein und hält sie in einer Art Paralleluniversum fest. Komplette Gruppen von Wissenschaftlern sollen in solchen Anomalien bereits verschwunden sein – mit einem Spezialdetektor können Sie die Unglücklichen befreien. Klingt doch gut! Hoffen wir, dass die Entwickler nicht versehentlich selbst in diese Anomalie tappen, sonst wird es nichts mit der Veröffentlichung im ersten Quartal 2008. Übrigens: Da wir bislang keine bewegten Bilder gesehen haben, gibt's noch nichts zu kritisieren ... Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com/clearsky

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC Gameworld
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	S.T.A.L.K.E.R., Boiling Point

ALEXANDER FRANK

Weitere Details zu *Clear Sky*: Sie sind häufiger als im ersten *S.T.A.L.K.E.R.*-Teil in Gruppen unterwegs. Die Macher möbeln die künstliche Intelligenz auf. Und die Umgebung soll sich teilweise in Schutt und Asche legen lassen. Diese Infos kamen etwa fünf Minuten vor Redaktionsschluss rein. Deshalb musste ich diesen Kommentarkasten hier überarbeiten und meinen extrem lustigen Witz über Ukrainer und Russen entfernen. Aus Platzgründen reiße ich einen kürzeren, der aber uralt und schlechter ist: „Ein Russe und ein Ukrainer sitzen im Auto. Wer fährt? Die Polizei!" Beschwerden bitte an meine Vorgesetzten.

INTERVIEW

„ECHTE STALKER VERZICHTEN FÜR WODKA AUF ALLES, SOGAR AUF FRAUEN!"

Wir sprachen mit dem Projektleiter Anton Bolshakov über Autos, Wodka und russische Frauen.

Anton Bolshakov, Projektleiter von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* und *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*.

PC ACTION Anton, warum erzählt *Clear Sky* eine Geschichte vor den Ereignissen in *S.T.A.L.K.E.R.* und nicht danach?
Anton Bolshakov: Im Original-*S.T.A.L.K.E.R.* erfährt der Spieler, dass Strelok [*Anm. d. Redaktion: Strelok ist die Person, der die Hauptfigur nachjagt.*] drei Mal zum Zentrum der Tschernobyl-Zone vordrang. Um den dritten Versuch dreht sich das Spiel auch. Doch was war, als Strelok die ersten beiden Male das Kernkraftwerk besuchte? Wie reagierte die verseuchte Zone? Warum landete die Hauptfigur zu Beginn von *Shadow of Chernobyl* in einem „Totenlaster"? Diese Fragen klärt *Clear Sky*. Zudem ist die Zone ein eigenständiges Universum, das sich mit anderen Spielwelten nur schwer vergleichen lässt. Deshalb wollten wir den Spieler erst mehr von dieser eigenartigen Umgebung rund um den Tschernobyl-Reaktor zeigen, bevor wir uns eine weitere große Geschichte ausdenken.

PC ACTION Unseren Lesern haben zwei von drei Sachen gefehlt, die jedes Computerspiel perfekt machen. Alkohol gab es im Original-*S.T.A.L.K.E.R.*, doch Frauen und Autos haben wir vermisst. Gibt's wenigstens dieses Mal Damen?
Anton Bolshakov: Echte Stalker verzichten für Wodka auf alles, sogar auf Frauen! Ich verrate euch was: Sobald eine Frau die Grenze zu der verseuchten Zone überschreitet, mutiert sie bis zur Unkenntlichkeit! Die Frauen werden innerhalb von Augenblicken also dermaßen entstellt, dass viele meiner Mitarbeiter selbst jetzt noch nachts Albträume bekommen! Du ahnst gar nicht, wer sich hinter den Mutanten wie „Fleisch" oder „Telepath" verbirgt!

PC ACTION Schon gut! Plötzlich erscheinen uns Ostblock-Frauen nicht mehr so attraktiv. Aber wie sieht's mit Autos aus?
Anton Bolshakov: Nach vielen Testfahrten in der Zone kamen wir zu dem Schluss, dass echte Stalker den guten Wodka nicht nur den Frauen, sondern auch den Autos vorziehen. In der Tat sind die Überlebenschancen eines Stalkers ohne Auto wesentlich höher. Wer mit hohem Tempo in eine Anomalie rast, gibt sofort den Löffel ab. Und obwohl die Autofahrten in *S.T.A.L.K.E.R.* technisch ohne weiteres möglich wären, änderten wir auch für *Clear Sky* unsere Meinung nicht: Autofahren in der Zone ist nicht drin. Deshalb wird es keine Fahrzeuge in der Verkaufsversion von *Clear Sky* geben. Wir experimentieren aber mit dem Mehrspieler-Modus. Vielleicht dürfen die Spieler dort durch Tschernobyl rollen.

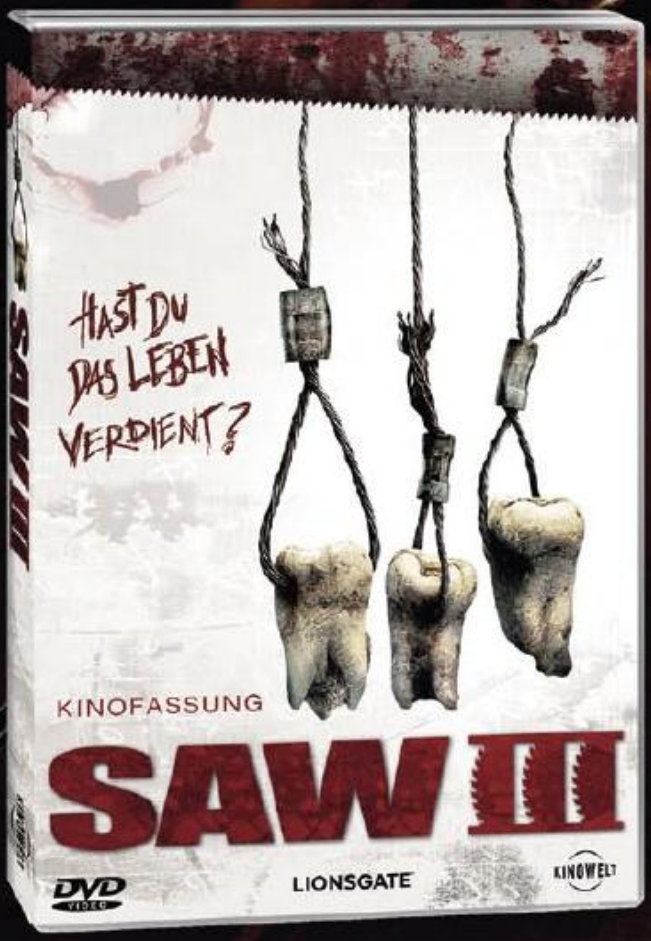
PC ACTION Das ist wohl auch der Grund, warum ihr *Clear Sky* nicht zum Vollpreis, sondern für rund 30 Euro in den Handel bringen wollt? Oder habt ihr mit dem Vorgänger *Shadow of Chernobyl* genug verdient und braucht keine Kohle mehr?
Anton Bolshakov: Doch, das Geld brauchen wir schon – ohne gibt es nämlich kein echtes *S.T.A.L.K.E.R. 2*. Und ja, *Clear Sky* soll tatsächlich weniger als *Shadow of Chernobyl* kosten, auch wenn es ein eigenständiges Produkt ist. *Clear Sky* ist kein vollwertiger zweiter Teil von *S.T.A.L.K.E.R.*, aber man kann es auch nicht als Add-on bezeichnen, da wir das Spiel vielen Änderungen unterziehen und so gut wie jeden Aspekt auf eine qualitativ neue Ebene heben. Den niedrigeren Preis kann man also als freundliche Geste interpretieren.

PC ACTION Unglaublich, wie selbstlos ihr doch seid ... Aber jetzt Schluss mit Werbegelaber! Dürfen unsere Leser noch irgendwann in diesem Jahrzehnt mit einem weiteren Patch für das Original-*S.T.A.L.K.E.R.* rechnen?
Anton Bolshakov: Den Patch unterzieht man gerade den letzten Tests, mit einer Veröffentlichung ist schon bald zu rechnen.

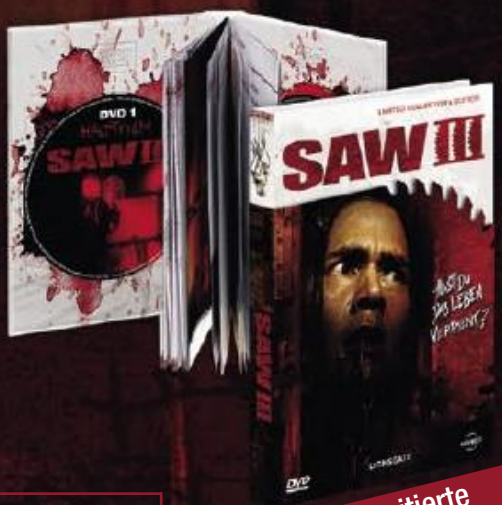
PC ACTION Schon wieder Werbegelaber?! Das habt ihr bestimmt von eurem *Clear Sky*-Verleger gelernt, oder?
Anton Bolshakov: Es gibt noch keinen Herausgeber, wir verhandeln mit diversen Firmen. THQ wird es wohl nicht sein – wir haben uns bisher nicht über die Bedingungen einigen können.

SAW III

HAST DU DAS LEBEN VERDIENT?



»Horst fragte sich, ob sein neues Lippenpiercing nicht eine Ecke zu groß ausgefallen war.«



HARD FACTS

Laufzeit:	ca. 104 Minuten
FSK:	JK ("keine schwere Jugendgefährdung")
Bildformat:	1,85:1 anamorph
Tonformat(e):	DD 5.1 Deutsch , DD 5.1 Englisch
Untertitel:	Deutsch, Deutsch für Hörgeschädigte

Extras: Audiokommentar mit dem Regisseur, dem Autor und den Produzenten, Darrens Tagebuch: Gedanken eines Regisseurs, Deleted Scenes, TV Spots

Auch als limitierte **COLLECTOR'S EDITION** mit Booklet und zahlreichen exklusiven Extras erhältlich!

Der heiß erwartete dritte Teil der Jigsaw-Saga ab dem 07.09. auf DVD!

LIONSGATE

Kinowelt Home Entertainment GmbH - Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe

KINOWELT

Ein Werwolf in Nahaufnahme, bereit anzugreifen.

>>Finden alle Frauen sexy: Haare auf dem Rücken.<<

LEGENDARY: THE BOX

Der Leid-Wolf kommt!

AUF DVD
VIDEO

Weltuntergang, Zerstörung, Monster – und Sie mit Ihrer Riesenknarre mittendrin. Ein Spiel wie gemacht für PC ACTION-Leser!

„Da fehlen jetzt nur noch Frauen mit großen Brüsten, dann wäre es perfekt!", schwärmte ein simpel gestrickter, weißrussischer Kollege (dessen Name Alexander Frank hier nichts zur Sache tut), nachdem er den Trailer und die bisher veröffentlichten Bilder zu diesem Ego-Shooter gesehen hatte. Recht hat er! *Legendary: The Box* von Entwickler Spark Unlimited (*Call of Duty 2: Finest Hour* für Konsole und *Turning Point: Fall of Liberty*) zählte zu den wenigen PC-Neuankündigungen und positiven Überraschungen der diesjährigen Spielemesse E3. An vielen Journalisten ging diese Präsentation allerdings komplett vorbei, denn der Titel war nur in einem muffigen, winzigen Hotelzimmer im Hotel California zu sehen. Dort feierte der unabhängige Spielevertrieb Gamecock während der Messe eine drei Tage und Nächte dauernde Party. Im Rahmen dieser Feier, bei der es in erster Linie darum ging, dass die Anwesenden eine gute Zeit hatten, zeigte man eine Reihe mittelmäßiger Konsolentitel und eben *Legendary: The Box*.

DIEBISCHER BÜCHSENÖFFNER

Der Ego-Shooter mit dem absonderlichen Namen handelt von dem Kunstdieb Charles Deckard, der von einem mysteriösen Mann angeheuert wird, eine reich verzierte Kiste aus einem New Yorker Museum zu klauen. Dabei macht Deckard, verzaubert von der Schönheit des Artefakts, einen folgenschweren Fehler: Er öffnet den Kasten, ohne zu wissen, dass es sich um die sagenumwobene Büchse der Pandora handelt. Diesem Gegenstand aus der griechischen Mythologie sagt man nach, dass seine Öffnung großes Unheil über die Menschheit bringt. Die Folgen von Deckards Tat lassen nicht lange auf sich warten.

SAUG DICH VOLL!

Es öffnet sich ein Portal, das unentwegt mythische Gestalten ins moderne New York entlässt: In kürzester Zeit verwandeln Greifen, Werwölfe und andere Fabelmonster die Weltstadt in eine Todesfalle. Und Sie sind als Deckard nach der Flucht aus dem einstürzenden Museum mittendrin. Mit einem kleinen, aber entscheidenden Vorteil gegenüber allen anderen Menschen: Seit der Öffnung der Box ziert ein seltsames Mal Ihre Hand, das Ihnen erlaubt, die Lebensenergie getöteter Sagengestalten in sich aufzusaugen. Dazu müssen die Viecher aber erst einmal den Löffel abgeben. Und dafür sind natürlich Sie verantwortlich – und ein stattliches Arsenal an eindrucksvollen Waffen, mit denen Sie Ihre Gegner durch die linearen Spielabschnitte jagen. Einen ersten Eindruck, wie das in Bewegung aussieht, gibt Ihnen der kurze, aber effektvolle Trailer auf unserer DVD. Wenn dieser, zusammen mit den hier abgedruckten Bildern nicht reicht, um Sie heiß zu machen, sollten Sie einen Augenarzt aufsuchen.

Wolfgang Fischer

Info: www.legendarythebox.com

Legendary: The Box	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Spark Unlimited/Gamecock
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	S.T.A.L.K.E.R., Half-Life 2

WOLFGANG FISCHER

Es drängt sich der Gedanke auf, dass die Entwickler von Spark Unlimited die Stadt New York nicht mögen. In *Turning Point* nehmen Nazis die Stadt ein und in *Legendary: The Box* stellt sie das Zentrum einer Invasion mythischer Sagengestalten dar. Beides sind gute Spiele, wobei *Legendary: The Box* nach der überwältigenden Präsentation auf der E3-Messe noch ein wenig mehr anmacht. In den 20 Minuten, die die Vorstellung daurte, passierte mehr als bei manchen Spielen über die komplette Spielzeit. Mehr davon! Jetzt!

>>Der Hausdrache hat sich bei der Scheidung auch noch das Auto geschnappt.<<

Ein gewaltiger Greifvogel trägt ein Auto samt Fahrer davon.

Ein riesiger Greif schnappt sich ein Fahrzeug der New Yorker Polizei.

»Manche Autofahrer haben einen Vogel.«

Ohne Rücksicht auf das lodernde Feuer attackiert ein Greif den Spieler.

»Machen viele junge Hausfrauen falsch: Hähnchen erst braten und dann rupfen.«

»Gefährlich: Gewehr-Wolf.«

Eine Straßenkampfszene: Im zerstörten New York treffen Sie auf einen Werwolf.

MACH MAL NE PAUSE VOM ZOCKEN MIT KULTIGEN DVDS VON I-ON NEW MEDIA

CASSHERN

CASSHERN ist weitaus mehr als nur ein Film, er ist eine audiovisuelle Erfahrung jenseits aller Vorstellungskraft, ein Action-Drama, gespickt mit unglaublichen Special Effects und ausgestattet mit einer tiefgründigen, hochmoralischen Handlung. Das vollständig computeranimierte retro-futuristische Setting des Films durchbricht jegliche Grenzen der Phantasie und entführt in eine Welt, die es in einer solchen hochstilisierten Form bislang noch nie zu sehen gab.

LIMITED SPECIAL EDITION DIGIPACK

THE HEIRLOOM

Mit THE HEIRLOOM bewegt sich der asiatische Horrorfilm weg von den üblichen Klischees des Subgenres. Regisseur Lester Chen knüpft mit seinen Film eher an die großen Klassiker des Horrorfilms wie THE HAUNTING oder AMITYVILLE HORROR an und sorgt damit für frische Schockwellen bei Fans des subtilen Grauens. Durch die sehr atmosphärische Inszenierung und die sehr geradlinig erzählte Geschichte kann sich THE HEIRLOOM ohne Zweifel mit den großen "Haunted-House"-Filmen aus Hollywood messen.

LIMITED EDITION STEELCASE

SHINOBI
HEART UNDER BLADE

Japan im Jahre 1614: Der große Herrscher Tokugawa einigt das schon lang zerrissene Land und die Zeit der Clankriege zwischen den Landesfürsten scheint besiegelt. Ninja-Meister Hattori Hanzo und seine Shinobi-Krieger erscheinen nutzlos für die weiteren Entwicklungen im Land was zu einem verhängnisvollen Plan führt: Die beiden größten Clans des Landes sollen in einem Duell ihre jeweils 5 besten Kämpfer gegeneinander antreten lassen.

LIMITED EDITION STEELCASE

BLACK KISS

Makoto Tezuka schuf mit BLACK KISS den ersten japanischen Spannungsfilm, der all die Benchmarks der beliebten italienischen "Giallo"-Thriller aufgreift: Schöne Frauen, ein geheimnisvoller Mörder, viele falsche Fährten und bis ins Detail durchchoreografierte Mordsequenzen. BLACK KISS nutzt dabei selbstverständlich auch Versatzstücke moderner Hollywoodthriller, bleibt aber ansonsten der artifiziellen Struktur der „Gialli" bis hin zum faszinierenden Soundtrack treu.

To Catch a Virgin Ghost

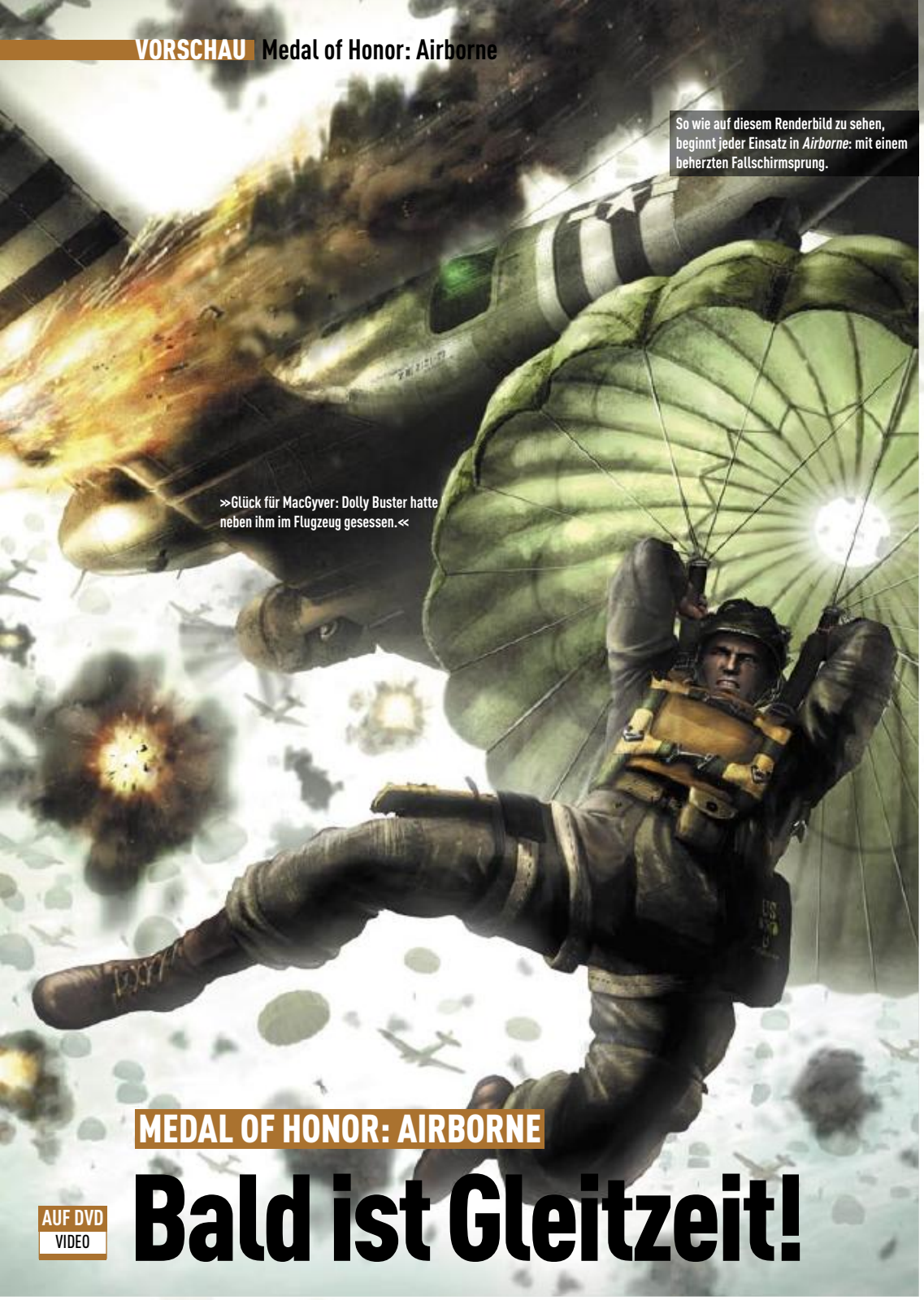
Gangster- sowie Geisterfilme haben seit jeher einen festen Platz im Herzen unzähliger Fans des asiatischen Kinos. Daher war es nur eine Frage der Zeit bis die erste Parodie der beliebten und erfolgreichsten Genres gedreht wird. Die stetig wiederkehrenden, formelhaften Elemente dieser erfolgreichen Filmgattungen schreien nämlich förmlich nach einer Veralberung. Glücklicherweise verzichtete Regisseur Jeong-Won Shin auf den berüchtigt schrillen Humor der Asiaten und zollte mit liebevollen Hommagen den persiflierten Originalfilmen wie THE RING, THE GRUDGE und OLD BOY ein gehöriges Maß an Respekt.

NAINA

Ganz ohne den üblichen Gesang und die Tanzszenen eröffnet sich mit NAINA die dunkle Seite Bollywoods. Das indische Remake des asiatischen Horrorschocker THE EYE erzählt die Geschichte um die Totenseherin erneut. Heraus gekommen ist dabei aber nicht etwa ein billiger Klon, sondern ein eigenständiges, originelles Werk von kunstvoller Bildsprache mit atmosphärischen Qualitäten und gelungenen Effekten. Exotischer Horror für starke Nerven.

LIMITED EDITION STEELCASE

WWW.IONNEWMEDIA.DE



So wie auf diesem Renderbild zu sehen, beginnt jeder Einsatz in *Airborne*: mit einem beherzten Fallschirmsprung.

>>Glück für MacGyver: Dolly Buster hatte neben ihm im Flugzeug gesessen.<<

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Bald ist Gleitzeit!

AUF DVD VIDEO

Spiele mit Zweiter-Weltkriegs-Szenario sind ausgelutschter als Patrick Lindners Nudel? Nicht zwangsläufig, finden wir.

Wenn Sie *Medal of Honor: Airborne* zum ersten Mal in Aktion sehen, fühlen Sie sich wie ein *World of Warcraft*-Fan, der eine nackte Frau erblickt, die er ausnahmsweise nicht erst aufpumpen und einfetten muss. Zugegeben, wir neigen zu sehr plakativen Metaphern, aber nur, wenn sie vertretbar sind. Im vorliegenden Fall ist ein Superlativ sozusagen das Mindeste, denn *Airborne* sieht unfassbar sexy aus (wir empfehlen die bewegten Bilder auf unserer DVD)! Weil der potenzielle Über-Shooter *Crysis* noch fern ist, kriegen Sie momentan wenige Spiele mit besserer Grafik. Aber ist Aussehen alles? Quatsch! Das gilt natürlich nur für Frauen. Bei Unterhaltungssoftware zählen auch die inneren Werte. Deshalb haben wir den am 6. September erscheinenden Ego-Shooter für Sie auf Herz und Nieren geprüft, indem wir eine zu 90 Prozent fertige Vorabversion im Einzelspieler-Modus komplett durchdaddelten. So können wir Ihnen bereits vor Verkaufsstart sagen, ob der Actiontitel sein Geld wert ist.

HIER KANNST DU LANDEN!

Wie es bei der beliebten *Medal of Honor*-Reihe üblich ist, schlüpfen Sie mit *Airborne* in die Rolle eines US-Soldaten, um die Deutschen „Krauts“ zu jagen. Unser großer Held heißt diesmal Boyd Travers und ist Fallschirmjäger der 82. US-Luftlandedivision und später der 17. Luftlandedivision. Die in Italien, den Niederlanden, Frankreich und Deutschland angesiedelten Levels bestreiten Sie genretypisch in der

Voll auf dem Trip

Bei *Airborne* geht's für den Spieler durch sechs Kapitel. Wohin genau und was Sie dort erwartet, verraten wir hier – wer sich überraschen lassen möchte, sollte vielleicht nicht weiterlesen.

ITALIEN | Adanti | 10. Juli 1943

Mit der „Operation Husky“ starteten die Alliierten die Invasion Siziliens. Im Spiel sichern Sie zuvorderst das Städtchen Adanti und sprengen drei gut bewachte Flugabwehrkanonen. Unser Screenshot wurde bei einem Angriff auf ein von Deutschen besetztes, größeres Gebäude gemacht.

ITALIEN | Salerno | 13. September 1943

„Operation Avalanche“ war der Deckname für die Landung der Alliierten am Hafen von Salerno. Hier erobert der Spieler eine Ausgrabungsstätte nahe Paestum und zerstört Benzin- und Munitionslager sowie Antennen und Funkgeräte. Das Bild zeigt einen explodierenden Treibstofftank.

FRANKREICH | Normandie | 5. Juni 1944

„Operation Neptune“ gehörte zur Landung der Alliierten in der Normandie („Operation Overlord“) am sogenannten D-Day (6. Juni 1944). Unter anderem nehmen Sie einen Wachturm ein und zerstören eine Radaranlage. Auf dem Screenshot attackiert gerade ein deutscher Tiger-Panzer.

Die mit Gasmasken ausgerüsten Nazi-Elitetruppen sind die härtesten Gegner im Spiel.

Ein deutscher Panzer rollt durch die zerbombte niederländische Stadt Nijmegen.

Bekommt man in Ego-Shootern selten zu sehen: die Füße des Helden. Hier landet er gleich mit dem Fallschirm auf einem Flakturm.

Wir schalten mit dem Scharfschützengewehr einen Feind aus, indem wir unter der Achsel eines Kameraden hindurchschießen.

Ich-Perspektive. Das gilt auch für die innovativen Anfangspassagen: Der Spieler startet jeden Abschnitt mit einem Fallschirmsprung und kann bestimmen, wo er landen möchte – bei entsprechendem Geschick. Meist zeigen zwei, drei grün leuchtende Rauchsignale relativ sichere Stellen im Einsatzgebiet. Von dort starten Sie dann an der Seite von computergesteuerten Kameraden in den Einsatz. Es kann aber auch mal sinnvoll sein, zum Beispiel auf einem Kirchendach zu landen, um von dort per Scharfschützengewehr mehrere virtuelle Feinde oder einen Panzer auszuknipsen. Die Sprünge mit den Fallschirmen wirken jedenfalls nicht nur optisch eindrucksvoll, sondern bieten zudem mehrere taktische Möglichkeiten und vermitteln das Gefühl von spielerischer Freiheit. Zumindest ein bisschen, denn irgendwie hätten wir uns noch etwas mehr versprochen. Immerhin ist es möglich, viele Missionen in beliebiger Reihenfolge zu absolvieren. Diesbezüglich zeigt sich allerdings auch ein großes Manko: Letztendlich läuft es immer darauf hinaus, Hunderte von Gegnern über den Jordan zu helfen und irgendetwas zu zerstören (siehe dazu den unten stehenden Kasten „Voll auf dem Trip"). Es leuchtet vielleicht noch ein, dass ein Fallschirmjäger eher selten mit einem Panzer durch die Gegend walzt, wie es etwa beim Genre-König *Call of Duty 2* zeitweise möglich war (Test in PC ACTION 1/2006, Wertung: 90 Prozent). Etwas mehr Abwechslung hätte trotzdem nicht geschadet. Warum kann ich nicht mal eine Flugabwehrkanone bedienen, um deutsche Maschinen vom Himmel zu holen wie beim genannten Konkurrenzprodukt? Weshalb gibt es keine Befreiungs- oder Es-

NIEDERLANDE | Nijmegen | 17. September 1944

Mit der „Operation Market Garden" in den Niederlanden wollten die Alliierten den deutschen Westwall umgehen, eine riesige Bunkeranlage. Im Spiel müssen Sie unter anderem eine Brückensprengung verhindern und den Ort Nijmegen sichern (Bild: mit Scharfschützengewehr auf dem Dach einer Kirche).

DEUTSCHLAND | nahe Wesel | 25. März 1945

Die „Operation Varsity" gilt als größte Luftlandeoperation der Geschichte. Ziel war es, einen Brückenkopf über den Rhein zu bilden. Der Spieler hat unter anderem die Aufgabe, in einer Waffenfabrik Kanonen, Munitionsvorräte und Panzer (Bild) zu vernichten.

DEUTSCHLAND | Flakturm | 27. März 1945

Der Abschlusslevel „Flakturm" basiert nicht auf einem realen Angriff, wenngleich es in Berlin, Hamburg und Wien solche Hochbunker gab (und noch gibt). Im Spiel sprengen Sie eines der Monster-Gebäude (Bildhintergrund) – nachdem Sie es mit Ihren Kameraden erobert haben.

»Geräucherte schwäbische Ferkel heißen Rauch-Säule.«

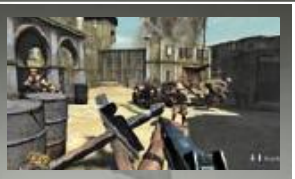
Ein computergesteuerter US-Soldat nimmt eine von Deutschen besetzte Brücke per Maschinengewehr unter Feuer.

kortaufträge? Hier verschenkt das Spiel viel Potenzial. Nicht glücklich ist ferner, dass dem Abenteuer faktisch keine richtige Hintergrundgeschichte zugrunde liegt. Die sechs Kapitel sind lediglich durch Einsatzbesprechungen und sehr kurze Zwischensequenzen verknüpft. Aus diesem Grund kann sich der Wohnzimmersoldat nur wenig mit seinem Schützling Boyd Travers identifizieren. Zu Ihren Pixelkameraden bauen Sie sogar null Beziehung auf. Das ist enorm schade! Stirbt einer der Kumpane, ist das völlig schnuppe, weil Sie wissen, dass die Software in den nächsten Sekunden einen neuen Polygonkrieger generiert und vom Himmel fallen lässt. Die Nichtspielercharaktere sind also im wahrsten Sinne des Wortes austauschbar und es „menschelt" zu wenig. Doch stopp: Es muss Ihnen klar sein, dass wir auf hohem Niveau jammern, verehrte Leser! Denn auch wenn Profis vielleicht nur sechs Stunden brauchen, um den Einzelspieler-Modus abzuschließen und weniger erfahrene Spieler im Gegenzug fluchen, weil sie wegen der unfairen Scharfschützen und der fehlenden freien Speicherfunktion im fünften Kapitel öfter ins Gras beißen als Kühe in ihrem ganzen Leben, *Airborne* macht Ballerfreunden sehr viel Spaß. Das liegt nicht nur an der bombastischen Grafik und dem herausragenden Sound, sondern vor allem auch an den außergewöhnlich packenden Feuergefechten. Wenn Sie von Deckung zu Deckung hetzen, in der Ferne Artillerie und Flak donnern und Ihnen virtuelle Kugeln um die Ohren pfeifen, ziehen Sie immer wieder unwillkürlich den Kopf vor dem Monitor ein. Haben Sie ein vermeintlich günstiges Plätzchen gefunden, lugen Sie vorsichtig über die Deckung hinweg oder lehnen sich seitlich hervor, um über Kimme und Korn möglichst gezielte Schüsse abzugeben. Zum Nachladen verschwindet der gewiefte PC-Krieger natürlich wieder aus der Schusslinie. Die computergesteuerten Feinde wirken tauglich intelligent. Sie verschwinden immer wieder hinter Deckungen und bringen sich vor Handgranaten meist brav in Sicherheit. Oft gehen sie sogar in den Nahkampf über, indem sie mit dem Gewehrkolben auf den Helden einprügeln, falls dieser nicht hin und wieder kontrolliert, was neben oder hinter ihm abgeht. Es mag unrealistisch sein, dass

Gut, dass wir verglichen haben

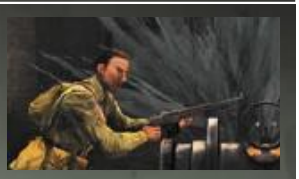
Das Nonplusultra in Sachen Zweiter-Weltkriegs-Shooter heißt noch immer *Call of Duty 2*. Kommt mit *Airborne* die Wachablösung?

Call of Duty 2



- \+ Herausragende Atmosphäre
- \+ Spielerisch abwechslungsreich (Missionsvielfalt; benutzbare Fahrzeuge)
- \+ Eine Menge unterschiedlicher Einsatzorte
- \+ Viele hochdramatische, geskriptete Ereignisse
- \+ Sehr guter Sound
- \+ Cooles Tutorial (Level für Einsteiger)
- \+ Kostet nur knapp 30 Euro
- \- Optisch nicht auf dem neuesten Stand
- \- Kaum Story, kaum Identifikation mit den Helden
- \- Geringe Spielzeit (durchschnittlich zehn Stunden)
- \- Wenig spielerische Freiheit
- \- Kein freies Speichern

Medal of Honor: Airborne



- \+ Tolle Atmosphäre
- \+ Außergewöhnlich packende Feuergefechte
- \+ Die momentan beste Grafik auf dem PC
- \+ Erstklassige Soundeffekte
- \+ Verschiedene Startpunkte liefern mehr spielerische Freiheit
- \+ Waffen-Modifikationen
- \- Fast nur Zerstörungsmissionen
- \- Kaum Story, null Beziehung zu Pixel-Kameraden
- \- Sehr geringe Spielzeit (durchschnittlich acht Stunden)
- \- Kein freies Speichern
- \- Preis/Leistungs-Verhältnis schwach (45 Euro)

Abteilung superbe Grafik: Man kann den Soldaten die panische Angst aus den Gesichtern lesen.

Die deutsche Spielfigur in der Bildmitte wird von einer Handgranatenexplosion durch die Luft geschleudert.

die Polygon-Deutschen zeitweise ein bisschen viel hin und her rennen und so manchmal wie ein aufgescheuchter Hühnerhaufen wirken. Aber das macht die Feuergefechte auch sehr intensiv, weil es alles andere als einfach ist, unter diesen Bedingungen zu zielen.

VOLL WAS AUF DIE OHREN!

Geht in Ihrer Nähe eine Handgranate in die Luft, ohne gleich Ihr Bildschirmleben zu beenden, kämpfen Sie mit üblen Nebenwirkungen. Der Sound simuliert ein schreckliches Ohrenpfeifen und die Sicht verschwimmt. Währenddessen läuft das Geschehen in Zeitlupe ab. Ihr Held ist also echt angeschlagen und muss schauen, dass er die nächsten Sekunden überlebt. Cool! Und noch eins: In *Call of Duty 2* regeneriert sich der Recke bei Verletzungen komplett, sobald er sich bestimmte Zeit versteckt. Das ist feige und doof! *Airborne* bietet eine andere Lösung. Die Lebensenergie wird am linken unteren Bildrand in einem Balken gezeigt, der wiederum in vier Teilabschnitte gegliedert ist. Verliert Boyd Travers nun zum Beispiel bei einem Treffer 30 Prozent, steht die Anzeige nur kurzzeitig auf 70 Prozent – dann wird sie auf drei Balken und damit auf 75 Prozent gefüllt. Das restliche Viertel müssen Sie sich verdienen, indem Sie Erste-Hilfe-Kästen finden. Ob uns dieses System gefällt? Na ja, Rambo-Näharbeiten oder gar Organtransplantationen am eigenen Körper schön und gut – wir fordern für Kriegsspiele nach wie vor einen herbeieilenden Sanitäter, was näher an der Realität wäre. Oder Krankenschwestern. Mit Strapsen. Doch wir schweifen ab – und hören jetzt deshalb besser auf. Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de

Punktlandung!

Es ist nicht nur bei den Fallschirmsprüngen in *Airborne* wichtig, exakt zu landen.

Foto: action press

Boxer Axel Schulz war bekannt für Punktlandungen. So drosch er Kontrahenten immer wieder punktgenau und brutal mit dem Kinn gegen die Fäuste. Bei einem WM-Kampf 1999 legte er eine 1a-Punktlandung hin, weil er sich den Boden der Tatsachen näher ansehen wollte (Bild). Schulz gilt heute nicht nur als Weltmeister der Schmerzen, er ist auch Titelträger im Wichtige-Kämpfe-Verlieren, Alberne-Kappen-Tragen und Geld-für-nichts-Kassieren.

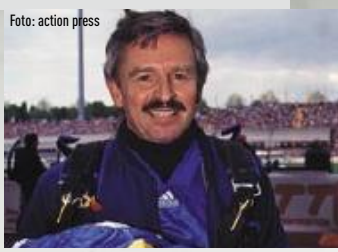


Foto: action press

Fliegen sei einfach, schrieb einst Schriftsteller Douglas Adams (†), der für die *Per Anhalter durch die Galaxis*-Romane bekannt ist – man müsse sich nur zu Boden werfen und den Boden verfehlen! Herr M. aus A. am N. (Foto) hatte diesbezüglich am 5. Juni 2003 wohl was gründlich missverstanden. Das Gebiet um Marl-Loemühle stellte sich sozusagen in den Weg und der 57-Jährige fiel quasi durch die Flugprüfung sowie aus allen Wolken. Unschöne Sache das.

Foto: action press

Eine außergewöhnliche Punktlandung war die von Cindy Crawford (Foto). Genau genommen landete der Punkt unweit ihrer Oberlippe, was ja als Schönheitsmerkmal gilt. Apropos: Wie sagte unser stellvertretender 2,02-Meter-Chefredakteur Joachim Hesse erst neulich? „Ich finde Peter Maffay wegen seiner Warze total sexy. Ist ja auch irgendwie praktisch, dass er mir nur bis zur Gürtelschnalle reicht. Das bleibt jetzt aber unter uns, kapiert?!" Brrrrrr, uns fröstelt.

Feier den Gruppensieg!

Mehrspieler-Duelle finden, wie auf diesem Bild zu sehen, in Ortschaften, aber auch auf freiem Feld statt.

Der Mehrspieler-Modus bietet sechs Karten und drei Modi – neben Team Deathmatch sind das: Airborne Team Deathmatch und Objective.

Airborne TDM läuft fast wie gängige Team-Deathmatch-Varianten ab – mit dem Unterschied, dass die Gruppe der Achsenmächte (je nach Karte Deutsche oder Italiener) am Boden startet und die US-Pixelsoldaten per Fallschirme in die Map segeln. Das ist auch beim Spielmodus Airborne Objective so, wo es dann aber für die beiden Parteien gilt, drei strategisch wichtige Punkte einzunehmen und zu halten. Einer liegt nahe der Absprungzone der Amerikaner, einer dort, wo die Achsenmächte in den Level teleportieren und der dritte dazwischen. Um diesen zu erobern, sind mindestens zwei Spieler nötig, für den anderen reicht theoretisch ein Kämpfer.

Medal of Honor: Airborne

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	EA Los Angeles/Electronic Arts
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	6. September 2007
VERGLEICHBAR	Call of Duty 2

HARALD FRÄNKEL

Sollte bei den Entwicklern nicht gerade ein bärtiger Typ namens Jesus in Lohn und Brot stehen, der bis zur Fertigstellung Wunder vollbringt, bleibt *Call of Duty 2* der Genrekönig. Es hat trotz seines Alters einen Tick mehr zu bieten. Aber bitte nicht missverstehen: Mit *Airborne* erwartet Sie ein sehr gutes Spiel, nicht zuletzt wegen der tollen Atmosphäre und der sagenhaften Grafik. Mir gefällt's prima.

Layout: Anne-Marie Kandler

»Vorsicht! Gewehre sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen.«

Einer der wählbaren Protagonisten posiert mit einem Schnellfeuergewehr und einer Machete vor der malerischen Landschaft Afrikas.

FAR CRY 2

Horizonterweiterung

Fremde Kultur, obskure Riten und ein Haufen Wilde: Die Rede ist nicht von Österreich, sondern von Afrika – dem Schauplatz in *Far Cry 2*. Shooter-Fans dieser Tage warten mit Spannung auf *Crysis*, das neue Werk der *Far Cry*-Macher Crytek. Nun verkündete Ubisoft, an *Far Cry 2* zu arbeiten. Geplanter Erscheinungstermin: zweites Quartal 2008.

IDENTITÄTSKRISE

Sie wissen noch, wer Jack Carver ist? Schön, das nützt Ihnen aber nichts. In *Far Cry 2* gibt es nämlich einen neuen Protagonisten. Obwohl ... das stimmt so nicht ganz. Man hat die Wahl zwischen zehn bis zwölf Charakteren – jeder mit einer anderen Hintergrundgeschichte. Sie suchen sich den Typen aus, der Ihnen vom Aussehen und der Art am meisten zusagt. So wie es George Michael am Schwulenstrich immer macht. Für wen Sie sich entscheiden, ist für das Spielgefühl Jacke wie Hose, denn verschiedene Eigenschaften, etwa Treffsicherheit und Schnelligkeit, oder gar eine eigene Kampagne besitzen die Alter Ego nicht. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, wachen Sie kurze Zeit später in einem verdreckten Zimmer auf, verschwitzt und total am Ende. So wie George Michael nach dem Besuch am Schwulenstrich. Aber eben nur fast, denn die Malaria plagt Sie. In der Ecke steht eine zwielichtige Gestalt, die Sie beobachtet. Infolge der schweren Krankheit erinnern Sie sich nicht mehr, wen Sie da vor sich haben. Sie wissen nur eines: Sie sollen

»Funktionieren prima: Platzpatronen.«

Für Waffennarren gibt es auch dickere Waffen als die Machete. Gegner suchen selbstständig Deckung, so wie der Kollege auf der rechten Seite des Bildes.

»Objektiv betrachtet: Bagdad.«

Was wäre ein Ego-Shooter ohne Scharfschützengewehr? Nichts. Aus dem Grund nehmen Sie gegnerische Stützpunkte zuerst aus sicherer Entfernung ins Visier.

»Nicht bewegen, du hast da eine Fliege auf der Schulter.«

Langsam und lautlos schleicht sich der Spieler an einen Widersacher an. Die Machete wird das Letzte sein, was er sieht.

»Hände weg vom Steuer!«

Während der Fahrt mit dem Jeep verschmutzt die Windschutzscheibe in Echtzeit. Ein toller Effekt.

»Cape Canaveral: Gerade wurden neue Arbeitsplätze frei.«

Nach mehrmaligem Beschuss explodieren Tanks und andere entzündbare Gegenstände. Die Explosion lässt das Bild verschwimmen.

ihn töten. Statt Ihnen in dieser Situation einfach die Lichter auszuknipsen, überreicht Ihnen der Mann eine Waffe mit nur einer einzigen Kugel – mit Ihrem Namen eingraviert. Dann verlässt er das Zimmer.

REIN UND RAUS IN AFRIKA

Statt dem Typen die Kugel direkt zwischen die Augen zu zimmern, reisen Sie ihm mit 14 Fahrzeugtypen in 41 Varianten durch den fiktiven, vom Bürgerkrieg geplagten Staat im Herzen Afrikas hinterher und erledigen dabei Missionen für die zwei verfeindeten Rebellengruppen. Ladezeiten gibt es dabei übrigens keine – das Spiel lädt neue Areale unauffällig im Hintergrund. Hin und wieder treffen Sie auf andere Abenteurer – nämlich sämtliche Kerle, die zuvor zur Charakterwahl standen. So sieht man sich wieder.

VERSCHLEISS ES DIR NICHT!

Far Cry 2 sieht nicht nur sehr gut aus, es bietet auch innovative Ansätze wie den Waffenverschleiß. Im Lauf der Zeit nutzen sich Ihre Knarren immer weiter bis zur Unbrauchbarkeit ab. Ebenso interessant: Erstmals soll Feuer sich physikalisch korrekt im Spielgeschehen ausbreiten. Sie stehen zum Beispiel vor einer Steppe, in der Hand einen Flammenwerfer. Ein kurzer Feuerstoß und das Feld beginnt zu brennen. Je nach Windrichtung breitet sich das Feuer allmählich aus und greift sogar auf Bäume über. Außerdem soll nahezu die gesamte Umgebung samt Inventar zerstörbar sein.

WARTEN UND HOFFEN

Was man bisher von *Far Cry 2* gesehen hat, lässt auf einen unterhaltsamen Ego-Shooter hoffen. Mit Afrika haben die Entwickler ein unverbrauchtes Szenario gefunden, das viele Möglichkeiten und Abwechslung bietet. Ob *Far Cry 2* das Zeug dazu hat, den ersten Teil zu übertrumpfen? Warten wir's ab. Dennis Blumenthal

Info: www.farcry.de.ubi.com

Far Cry 2

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	45%
ERSCHEINT	2. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Far Cry, Crysis, Boiling Point

DENNIS BLUMENTHAL

Far Cry hat mir jede Menge Spaß bereitet. Ob Ubisoft Montreal das Erbe von Crytek würdig antritt, bleibt abzuwarten. *Far Cry 2* sieht jedenfalls sehr vielversprechend aus. Es sind die Details, die ein gutes Spiel hervorheben. Dinge wie realitätsnahes Feuer oder Waffenverschleiß. Auch die Wahl verschiedener Charaktere und die enorme Handlungsfreiheit machen Lust auf mehr. Hoffen wir, dass das Abenteuer sein Geld wert sein wird. Genauso wie der knackige 18-Jährige neulich am Bahnhof, mit dem George Michael ... ach, Sie wissen schon.

»Auf diesem Bild hat jemand einen Dachschaden.«

Gegner treten meist in Gruppen auf. In dieser Basis wütete bereits ein harter Kampf. Die Spuren sind deutlich zu erkennen.

»Frau beim Einparken.«

Mit einem Raketenwerfer sind selbst große Gegneransammlungen kein Problem. Die Wucht der Detonation wirft sogar herumstehende Fahrzeuge durch die Luft.

Heldin Alyx verschanzt sich in einer Lagerhalle. Draußen warten schon die außerirdischen Combine-Einheiten.

»Lebt in ihrer eigenen kleinen Fantasiewelt: Natascha Kampusch.«

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Mit Weib und Seele

AUF DVD VIDEO

Hurra, bald ist sie da: Die neue Episode aus dem Leben von Gordon Freeman. Und dort gibt es mehr zu sehen als nur den Hintern von Alyx. Während der Spielemesse E3 in Santa Monica konfrontierte uns Valve mit frischen Spielszenen zur *Half-Life 2*-Fortsetzung. Und da wir die außerirdischen Besatzer endlich ausrotten möchten, sind wir mächtig gespannt auf den 9. Oktober 2007. Die Ausgangssituation in *Episode Two*: Der Brechstange schwingende Alienjäger Gordon Freeman hat mithilfe seiner attraktiven Mitstreiterin und der Rebellen die City 17 verwüstet und macht sich auf den Weg zu einem Forschungsstützpunkt. Dabei trennen sich die Pfade von Gordon und Alyx abrupt. Aber nicht, weil Mister Freeman eine andere gevögelt hat, sondern weil anrückende Combine-Truppen die Fahrt in die Freiheit behindern. In den hübschen Waldlandschaften lauern also neben den üblichen Fußtruppen auch dreibeinige Strider, wendige Hubschrauber und sogar brandneue mannshohe Hunter, die Ihnen auf Augenhöhe das Pixelleben schwer machen. Der flinke außerirdische Abschaum lässt sich stets im Rudel blicken und versucht, Sie zu umzingeln. Raffiniert!

MACH ALLES KAPUTT!

Auch neu in *Half-Life 2: Episode Two* sind die sogenannten cinematischen Explosionen, die dafür sorgen, dass Gebäude physikalisch korrekt und dabei optisch eindrucksvoll in sich zusammenfallen. Falls Sie diesen feinen Effekt in bewegten Bildern bestaunen möchten, sollten Sie sich unseren Video-Beitrag auf der DVD reinziehen. Dieser präsentiert auch den übrigen Inhalt der *Orange Box* (*Team Fortress 2* und das Ego-Denkspiel *Portal*). Sonst halten sich die technischen Fortschritte, genau wie die Ossis damals, in Grenzen. Direct-X-10-Unterstützung für Titel mit *Source*-Engine finden die Macher bisher nicht sinnvoll, da nur reiche Säcke wie wir die mächtige Hardware dafür besitzen. Lukasz Ciszewski

Info: orange.half-life2.com

Half-Life 2: Episode Two

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Valve Software/EA
FERTIG ZU	99%
ERSCHEINT	9. Oktober 2007
VERGLEICHBAR	Bioshock

LUKASZ CISZEWSKI

Ich fand das Gemecker über das Episodenformat in *Half-Life 2* schon immer albern. Ich habe nämlich kein Bock, noch länger als zwei Jahre auf die Fortsetzung der Saga rund um Gordon Freeman zu warten. Nur noch ein paar Tage und ich darf endlich wieder auf Alyx' virtuellen Prachtarsch gaffen. Vor allem die Waldumgebung und das neue Gefährt taugen mir voll. Gespannt bin ich auf den Besuch im Bau der Ameisenlöwen – ob es dort auch Ameisenantilopen geben wird? Die Zeit wird es zeigen.

»Schatz, ich hatte da einen kleinen Vorfall mit deinem Auto!«

Neu in *Episode Two*: das zusammengeflickte Auto, mit dem Gordon und Alyx durch die hübsche Waldlandschaft düsen.

»Ärgerlich: Schuppen.«

Der mannshohe Hunter (rechts) ist eine der neuen Gegnerarten in *Half-Life 2: Episode Two*.

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo und dem limitierten Ballerspiele-Sonderheft für nur 10,50 Euro! Sofort bestellen!

(nur solange der Vorrat reicht)

Exklusives Ballerspiele-Sonderheft von PCA!
76 Seiten voll gepackt zum aktuellen Thema Ballerspiele.
Mörderisch gut, aber kontrovers: Politiker eröffnen die Hexenjagd auf sogenannte „Killer"-Spiele.
Inklusive DVD: 5 Vollversionen von Actioncube, Darsana, The Hunted, War Rock, Warsow.
Außerdem auf DVD: tonnenweise Mods, Trailer, Demos und Patches.

Außerdem im Heft
Das geniale PCA-Poster: „Wir lassen uns das Spielen nicht verbieten!" bzw. „Achtung! Killerspiele-Spieler"

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
Sonderheft PCA 01/07 Ballerspiele
(Art.-Nr.: 003191)
(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20 / 12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 16

THE WAY OF THE GUN

CORE2 DUO OVERCLOCKED
INTEL CORE2 DUO E6750@2x3,4GHz

GEFORCE 8800 GTS
NVIDIA GEFORCE 8800 GTS - 320MB

2048 MB SPEICHER
2x 1GB DDR2-800 RAM

400 GB FESTPLATTE
400 GB S-ATA II HDD, 7200 U/MIN

18x DVD-BRENNER
18x DVD DUAL LAYER BRENNER

999,--

Oder ab mtl. 25,-

ULTIMATE GAMING HARDWARE

WWW.GUNWAY.DE

0800-0 486 929

0800-0 GUNWAY KOSTENLOS

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgabrecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

FRAGMASTER

Quad-6800 Ultra-88

GUNWAY DISPLAY UNIT MK IV

CPU:	Core2 Quad Q6600 @ 4x3,0GHz
Graphics:	nVidia GeForce 8800 Ultra 768MB
Memory:	2048MB DDR2-1000 RAM
HDD:	500GB S-ATA II Drive
Optical:	18x DVD-Writer, Dual Layer
Mainboard:	Intel P35 Chipsatz
Cooling:	Wasserkuehlung

Overclocking direkt vom Hersteller inkl. OC-Garantie: Dank der High End Wasserkuehlung laeuft der INTEL Core2 Quad Q6600 statt 2,6GHz Standardtakt mit 3,0GHz, das ist ebenso schnell wie der erheblich teurere Core2 Quad Extreme QX6850. Verwendet werden nur getestete Pre-Selected Prozessoren. Durch die Wasserkuehlung ist das System dazu noch absolut leise.

1699,--

Oder ab mtl. 33,-

FRAGMASTER

Duo-7200 GTX-88

GUNWAY DISPLAY UNIT MK IV

CPU:	Core2 Duo E6750 @ 2x3,4GHz
Graphics:	nVidia GeForce 8800 GTX 768
Memory:	2048MB DDR2-1000 RAM
HDD:	500GB S-ATA II Drive
Optical:	18x DVD-Writer, Dual Layer
Mainboard:	Intel P35 Chipsatz
Cooling:	Wasserkuehlung

Overclocking direkt vom Hersteller inkl. OC-Garantie: Dank der High End Wasserkuehlung laeuft der INTEL Core2 Duo E6750 statt 2,67GHz Standardtakt mit 3,4GHz, das sind fast 500MHz mehr als beim erheblich teureren Core2 Extreme X6800. Verwendet werden nur getestete Pre-Selected Prozessoren. Durch die Wasserkuehlung ist das System dazu noch absolut leise.

1399,--

Oder ab mtl. 35,-

WWW.GUNWAY.DE

Der Hauptcharakter Dan Carson (links) schaltet einen Feind im Nahkampf aus.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Verdrehte Ansichten

Stellen Sie sich vor, die Nazis hätten damals ganz Europa geschluckt – wäre dann die restliche Welt gleich mit im braunen Sumpf versunken? Keine Angst, liebe Leser, wir wollen hier nicht herumorakeln. Das haben schließlich schon die Entwickler von Spark Unlimited für uns übernommen. In der Hintergrundgeschichte von *Turning Point* haben die Deutschen den Krieg gewonnen und holen 1952 zum entscheidenden Schlag gegen die bis dato verschont gebliebenen Amerikaner aus. Wenn die braune Pest auch hier triumphieren sollte, gehört ihnen der gesamte Blaue Planet. Doch wer soll die Nazis aufhalten? Natürlich Sie – wer sonst. Wir hatten das Glück und konnten *Turning Point* als eines der ersten deutschen PC-Magazine anspielen.

KOMM AUF DEN BODEN!

Turning Point ist ein lupenreiner Ego-Shooter mit einer beklemmenden Atmosphäre. In der Introsequenz sehen Sie die Silhouette New Yorks – ein sonniger Tag geht langsam zu Ende und die arbeitende Bevölkerung fiebert dem Feierabend entgegen. Heile Welt? Von wegen! Wie aus dem Nichts tauchen Heerscharen von Luftstreitkräften über dem Hudson River auf. Bedrohliche Riesenzeppeline, Jagdbomber und schnittige Jäger, die stark an moderne Tarnkappenbomber erinnern, düsen auf die Metropole zu. Sekunden später macht eine Bombensalve die Freiheitsstatue dem

INTERVIEW „MIT TURNING POINT WERDEN WIR GESCHICHTE SCHREIBEN!“

Craig Allen ist der CEO von Spark Unlimited, und CEO bedeutet nichts anderes als Oberchef.

Direkt nach der Präsentation von *Turning Point* schnappten wir uns den Chef von Spark Unlimited, Craig Allen. Der Herr mit den grauen Schläfen war überraschend auskunftsfreudig.

PC ACTION Hallo Craig! Wie wir gehört haben, bist du extra wegen der Präsentation nach Deutschland gekommen. Sauber!
Craig Allen: Ich lasse es mir nicht nehmen, nach Deutschland zu kommen. Für Amerikaner ist Deutschland einfach überwältigend!

PC ACTION Äh, warum? Bier?
Craig Allen: Natürlich nur wegen des Münchner Hofbräuhauses (lacht). Nein im Ernst: Weil es hier alte Sachen gibt. Weißt du, ein Bauwerk aus den 40er-Jahren gilt in Amerika als steinalt. In Deutschland gibt es Burgen und Schlösser aus dem 15. Jahrhundert. So etwas haut einen Ami glatt aus den Socken!

PC ACTION Bitte beschreibe *Turning Point* in drei Worten.
Craig Allen: Episch, beklemmend und symbolisch.

PC ACTION Ich verstehe nur Bahnhof.
Craig Allen: Episch, weil das Szenario von *Turning Point* absolut pompös ausfällt. Schaut euch nur mal die Anfangsszene an, in der sich der Himmel über New York vor unzähligen feindlichen Luftstreitkräften verfinstert. Da bleibt einem fast die Luft weg. Spannend, weil es während des Abenteuers viele Wendungen in der Geschichte gibt und sich die Dinge nie so entwickeln, wie man es gedacht hätte. Symbolisch, weil wir zeigen wollen, wie sehr sich Menschen mit Symbolen beeinflussen und einschüchtern lassen. Symbole können schwache Menschen stark machen und umgekehrt. Das spielt in *Turning Point* eine essenzielle Rolle.

PC ACTION Worauf dürfen sich unsere Leser in *Turning Point* am meisten freuen?
Craig Allen: Mit *Turning Point* schreiben wir die Geschichte neu! Es spielt in einer großen fiktiven Welt voller Gefahren und Verschwörungen. Sich trotzdem zurechtzufinden, das ist die größte Herausforderung des Spiels. Außerdem ist die düstere, beklemmende Atmosphäre unserer Meinung nach einzigartig.

Ein deutscher Soldat bewacht einen Hinterhof und eröffnet das Feuer.

Deutsche Panzer attackieren einen versteckten Stützpunkt der Widerstandskämpfer.

In einem Hinterhof treffen Sie auf eine Patrouille. Es kommt zum Kampf.

Erdboden gleich – kurz darauf schiebt sich die tödliche Wolke über Manhattan. Und was hat das alles mit Ihnen zu tun? Sie erleben die Invasion aus Sicht eines Bauarbeiters namens Dan Carson. Ahnungslos werkelt er auf einem Gerüst in schwindelerregender Höhe vor sich hin, als urplötzlich die Hölle losbricht. Ringsum schlagen Bomben in die Dächer der Hochhäuser ein und Qualm vermiest die an sich schöne Aussicht. Erste Aufgabe: heil auf den Boden gelangen. Das erweist sich wegen angreifender Tiefflieger und aus Zeppelinen purzelnder Fallschirmjäger sehr schwierig. Ohne eine Waffe im Gepäck zu haben, nutzen Sie jede Möglichkeit, die Sie nach unten führt. Sie beobachten dabei, wie Mitbürger von Druckwellen in die Tiefe gerissen werden und ganze Wolkenkratzer in sich zusammenstürzen.

NAZIS RAUS!

Nachdem wir wieder sicheren Boden unter den Füßen haben, endet der erste Teil der Präsentation. Doch Spark-Unlimited-Chef und *Call of Duty*-Erfinder Craig Allen zeigt uns eine weitere Mission. Hier ist die Metropole bereits fest in deutscher Hand und wir befinden uns in einem Unterschlupf der Widerstandsbewegung. Mit einer Handvoll Leuten sollen wir uns zu einem weiteren Rebellenstützpunkt durchschlagen. Doch über den Straßen patrouillieren bedrohliche Zeppeline, die alles niederschießen, was sich unter ihnen rührt. So hetzen wir durch die zerstörten Straßen, nutzen jede Deckung und vermeiden die Suchscheinwerfer der Besetzer. Deshalb ballern wir auch nicht wild durch die Gegend, sondern schleichen uns an die feindlichen Wachleute heran und erledigen sie im Nahkampf. Hier wechselt das Spiel in die Verfolgerperspektive und zeigt, wie Sie den Feind mit schnellen Aktionen ausschalten. Krass! Ralph Wollner

Info: www.turningpointgame.com

Turning Point: Fall of Liberty

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Spark Unlimited/Codemasters
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Medal of Honor, Call of Duty

RALPH WOLLNER

Die beiden spielbaren Missionen haben mir Spaß gemacht. Ich finde es interessant, dass Spark Unlimited nicht auf einen genreüblichen Heldencharakter setzt, sondern den Spieler in die Haut eines stinknormalen Bürgers steckt. Dadurch fühlt man sich klein und den Invasoren fast schutzlos ausgeliefert. Da die Entwickler mir versicherten, bis zum Erscheinungstermin noch ordentlich an der Grafik zu schrauben, gehe ich davon aus, dass uns gegen Ende des Jahres ein sehr gutes Spiel erwartet. Craig wird es schon richten!

Dan Carson legt sich mit einer Truppe deutscher Soldaten an.

Hier überraschen Sie einen Gegner in einer stillgelegten Fabrikanlage.

Sie fliegen in einem mächtigen Bomber über das Schlachtfeld und nehmen Gegner (links) ins Visier.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Da gehst du in die Luft!

Im virtuellen Venezuela geht's voll ab. Es ist Zeit, dass Sie als Söldner für Ordnung sorgen.

„Wir möchten einfach nur albern sein!", erzählt uns Jonathan Zamkoff bei der *Mercenaries 2*-Präsentation in einem Münchner Hotel. „Deshalb ist die Spielwelt nicht superrealistisch", fügt er hinzu. Und in der Tat unterscheidet sich der Actiontitel maßgeblich von anderen, eher an die Wirklichkeit angelehnten Shootern. Bei *GTA: San Andreas* beispielsweise explodiert Ihre Karre und Sie gehen drauf, wenn Sie nach einem Unfall auf dem Dach liegen und nicht rechtzeitig abhauen. Die gleiche Szene bei *Mercenaries 2: World in Flames*: Der Sportwagen überschlägt sich, Sie steigen aus und helfen dem Schlitten mit ein paar Fausthieben auf die Räder. Sie merken, die physikalischen Gesetze gelten hier nicht.

LASS DIE GRUPPEN TANZEN

Dennoch lässt sich *Mercenaries 2* am besten als „*GTA* mit Söldnern" beschreiben. In der Verfolgerperspektive schlagen Sie sich als einer von drei Kriegern durch eine weiträumige Spielwelt, die mit zahlreichen Fahr- und Flugzeugen ausgestattet ist. Doch Moment, was ist eigentlich mit *Mercenaries 1*? Gab's das auch? Natürlich, aber lediglich für Konsole (siehe Kasten „Dich kenne ich doch!"). Nun startet also gleich der zweite Teil auf dem PC durch. Dabei legen die Entwickler Pandemic (*Star Wars: Battlefront,*

Söldnerin Jennifer Mui fliegt im Hubschrauber zum Einsatzort.

Sogar ganze Gebäude lassen sich in *Mercenaries 2* in die Luft sprengen.

>>Gut in Schuss: Häuserfront.<<

Der tätowierte Söldner Matthias wird von einem Drogenbaron angeschossen. Daraufhin wütet er durch Venezuela.

Dich kenne ich doch!

Der Vorgänger zu *Mercenaries 2: World in Flames* erschien lediglich für Konsole. Wir klären auf, was PC-Spieler verpasst haben.

In der Geschichte der Xbox- und Playstation-2-Fassung bringt der Sohn des nordkoreanischen Präsidenten seinen Vater um, reißt die Macht an sich und hantiert mit Atomwaffen. Darauf hat die Freie Welt keinen Bock und startet eine Invasion. Sie spielen Söldner, die den durchgeknallten Diktator stoppen sollen. Nebenbei erfüllen Sie Aufträge für die vier Parteien (China, Südkorea, Alliierte Nationen und Russenmafia). Dabei müssen Sie stets darauf achten, bei Ihren Aktionen niemanden zu verärgern. Der Titel erschien im Jahr 2005 und kassierte von unserem Schwestermagazin PLAYZONE eine Spielspaßwertung von 86 Prozent.

Szene aus *Mercenaries*: Zum Glück leben wir im Jahr 2007!

Full Spectrum Warrior) großen Wert darauf, dass das Szenario des Actionspiels nichts mehr mit den Geschehnissen in der echten Welt zu tun hat. Kämpfte der Spieler im Vorgänger noch gegen den Schurkenstaat Nordkorea, geht's diesmal nach Venezuela und gegen fiktive Gruppierungen. Darunter die Alliierten Nationen, die Chinesen, Universal Petrol (UP), die Befreiungsarmee Venezuelas und jamaikanische Piraten. Sie haben richtig gelesen, auch stets aufgedrehte Rastafaris kämpfen um die Vorherrschaft in der Region. „Deren Basis sieht etwa aus wie Disneyland auf Koks", verbildlicht es Produzent Zamkoff.

VOLL FÜR DEN ARSCH!

Die nobelpreisverdächtige Hintergrundgeschichte im Schnelldurchlauf: Der Drogenbaron Ramon Solano hat nicht nur Venezuela ins Chaos gestürzt, sondern auch den grimmigen schwedischen Söldner Matthias Nilsson verarscht. Nach einem erfüllten Auftrag kriegt der Schwede nämlich keine Kohle und soll sterben. Das lässt der Skandinavier nicht mit sich machen. Angepisst flieht er aus Solanos Prunkvilla und kriegt dabei eine Kugel in den Hintern. Ohne Geld und mit Blei im Popo macht er sich auf, Venezuelas Unterwelt aufzumischen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie sofort die Missionen der Hintergrundgeschichte verfolgen oder lieber Aufträge der Fraktionen annehmen und erledigen. Das Besondere an *Mercenaries 2: World in Flames* ist die zerstörbare Umgebung. Bei der Präsentation legten wir selbst Hand an und zerlegten alles, was uns in den Weg kam. Und tatsächlich fanden wir nichts, was wir nicht kaputt machen konnten. Sogar eine ganze Bohrinsel lässt sich in Einzelteile zerschießen. Eine breite Palette an unheilbringenden Luftangriffen sorgt zusätzlich dafür, dass Sie die Spielwelt noch schneller platt machen. Lukasz Ciszewski

Info: www.mercs2.com

Mercenaries 2

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Pandemic/EA
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	4. Quartal
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas

LUKASZ CISZEWSKI

Es gibt viele Leute, die Zerstörung verüben. Die nervige Gothic-Band Evanescence beispielsweise zerstört meine Gehörzellen. Oder George W. Bush. Bald darf ich mich auch in diese illustre Runde gesellen, denn das Schönste an *Mercenaries 2: World in Flames* ist definitiv die kaputtbare Umgebung. Und wer kein Problem damit hat, dass es nicht immer wirklichkeitsnah zugeht und Ihr Söldner schon mal eine halbe Autobahn auf dem Kopf balanciert, der liegt bei *Mercenaries 2* goldrichtig.

>>Wunschberuf: Großhantelskaufmann.<<

In der Basis der Alliierten Nationen trainieren Pixelsoldaten.

>>Jeep-Fahrer: Ich hätte nicht zum Plattenladen gehen sollen.<<

Matthias Nilsson (rechts) ballert sich den Weg frei und schlägt feindliche Soldaten in die Flucht.

»Der kleine Stefan hat einen neuen Freund gefunden.«

Fass, Hasso: Zum Rottweiler-Abschütteln müssen Sie zur richtigen Zeit die richtigen Tasten drücken.

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Hundsgemein

Brutale Schlägereien, bizarre Visionen und intelligente Leichenfledderei: Willkommen im Dienst der US-Polizei.

Schlechte Laune? Selbstzweifel? Schuldgefühle? „Ihr würdet euch auch nicht gut fühlen, wenn ihr über 200 Menschen umgebracht hättet", mutmaßt Produzent Constantine Hantzopoulos von Sega, der uns mit seinem Kollegen Marty Caplan auf der E3-Messe in Santa Monica *Condemned 2: Bloodshot* vorführt. Damit meint Hantzopoulos den ehemaligen Polizisten Ethan Thomas, den Anti-Helden des Spiels. Um das Grauen und Elend zu vergessen, zieht Ethan um die Häuser und lässt sich in Bars mit billigem Fusel abfüllen. Doch wie im richtigen Leben ist das nicht die beste Problembewältigung: Ethan fliegt zusammen mit einem anderen Trunkenbold namens Barney aus einer Kneipe. Der lockt ihn zu seinem Unterschlupf, wo ein paar böse Überraschungen auf uns warten. „In vielen Szenen besitzt ihr jetzt die Möglichkeit einer emotionalen Reaktion", ergänzt Hantzopoulos. „Ihr habt die Wahl, euch besonders draufgängerisch und rabaukenhaft zu verhalten – dadurch entsteht ein stärkeres Band zwischen euch und Ethan." Aha. In unserem Fall stoßen wir Barney rüde zur Seite und werden kurz darauf von ein paar Angreifern umstellt. Mit dem Kopf des ersten Gegners zerschmettert Ethan die Bildröhre eines alten Fernsehers, dann schlägt er den zweiten Widersacher besinnungslos und wirft ihn in hohem Bogen in einen Müllcontainer.

»Jetzt wird alles gut: stabile Seitenlage.«

In den Forensik-Abschnitten suchen Sie Spuren an Verbrechensschauplätzen.

»Ölpest: Der Greenpeace-Einsatz kam zu spät.«

Unangenehmer Typ: Gegen wen Sie hier kämpfen, finden Sie noch früh genug heraus.

»Schmerzhaft: externer Herzschrittmacher.«

Erfolgreiches Spurensuchen bringt Verbesserungen für Ihre Waffen: So schocken Sie bis zu drei Schergen gleichzeitig.

Exklusiv: PC ACTION in Condemned 2

Der bekannte Redakteur und Leserbriefonkel Harald Fränkel hat auch in der Welt von *Condemned 2: Bloodshot* nichts zu lachen.

Erwischt: Fränkel und sein nicht bei der GEZ gemeldeter TV.

Strafe muss sein: Fränkels Artikel kam zu spät.

BUNTER TODESKAMPF

„Wir haben uns für das Kampfsystem etwas Ausgefallenes überlegt", erklärt Constantine Hantzopoulos. Soll heißen: Statt öder Zuschlagen-Blocken-Zuschlagen-Kombos gibt es vier Kampfsysteme. Sie dürfen Gegner auch mit den Fäusten bearbeiten. Dazu schlagen Sie mit improvisierten Waffen wie Stahlrohren und nagelbestückten Brettern zu. Einige dieser Prügel werfen Sie sogar auf Ihre Widersacher.Doch Obacht: Die schnappen sie manchmal und schleudern sie dann zurück. Die dritte Kampfoption sind Angriffs- und Verteidigungsmanöver, die Sie mit einer Kombination unterschiedlicher Tasten aktivieren, etwa das Packen eines Gegners, dem Sie anschließend den Arm brechen. Zu guter Letzt gibt es rund 60 sogenannte Finishing Moves: Handgriffe, mit denen Sie Ihrem Gegenüber je nach Umgebung auf besonders spektakuläre Art und Weise das Lebenslicht auspusten. So bricht Constantine Hantzopoulos einem Gauner erst den Arm, prügelt ihn dann windelweich, um ihn hierauf gegen ein Regal zu knallen und ihm mit einem gezielten Schlag das Genick zu brechen. Einem anderen Gegner haut er ein von der Wand gerissenes Gasrohr ins Gesicht und setzt ihn anschließend mithilfe des ausströmenden Gases in Brand.

DENKPAUSEN MIT FOLGEN

Zur Geschichte verriet uns das Produzenten-Duo noch nichts – sicher ist nur, dass sie mysteriös-gruselig ausfällt. Lesen müssen Sie im Spiel nur wenig, die meisten Infos werden gesprochen oder in alten Fernsehern abgespielt, die in der Spielwelt herumstehen. In *Condemned 2* dürfen Sie zudem Verbrechensschauplätze inspizieren, was einige Kopfarbeit verlangt. Um die Identität einer Leiche zu bestimmen, stellen wir mit Hilfsmitteln deren Alter, Geschlecht, Beruf und Todesursache fest – dann gibt es wie in der TV-Serie *CSI* eine Vision des Verbrechenshergangs. Roland Austinat

Info: www.lith.com

Condemned 2: Bloodshot

GENRE	Action
HERSTELLER	Monolith Productions/Sega
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, Infernal

ROLAND AUSTINAT

HDR, Pixel-Shader, Licht- und Tiefenschärfe-Effekte – was die Grafik angeht, macht *Condemned 2: Bloodshot* ordentlich was her. Die ebenso heftig gesteigerte Gewalt lässt mich allerdings mit gemischten Gefühlen zurück: Die Geschichte muss mir ein paar gute Gründe liefern, damit ich einem Gegner den Arm breche oder ihn mit Benzin übergieße und anschließend anzünde. Ob überhaupt und wie lange das Spiel ungekürzt in Deutschland erscheinen wird, ist eine andere Frage.

»Schlechter Tag: beim Rasieren geschnitten.«

Fight Club: Wie lange überleben Sie gegen die freigeschalteten Feinde jeder Mission?

»Hier äußerst unerwünscht: Wasserrohrbruch.«

Improvisationstalent: Bewaffnen Sie sich mit Objekten aus Ihrer Umgebung.

TABULA RASA

Deine neue Flamme?

Ein Soldat traktiert einen außerirdischen Saurier mit seinem Flammenwerfer.

AUF DVD
VIDEO

Ein Online-Rollenspiel-Shooter mit Science-Fiction-Story und starkem Fokus auf Einzelspieler-Action – brillante Idee oder blanker Unfug?
Gewöhnlich war Richard Garriott, Schöpfer der *Ultima*-Serie, noch nie. Welcher andere Entwickler wohnt in einem Herrenhaus, in dem es Geheimgänge, einen Kerker und sogar eine Sternwarte gibt? Wenn er richtig gut drauf ist, hält er dort sogar mittelalterliche Festbankette ab. Für sein neuestes Werk kehrt „Lord British" (Garriotts Spitzname seit Schulzeiten) der Mittelalter-Welt Britannia, die er für *Ultima* schuf, erstmals den Rücken und wendet sich der Zukunft zu.

NUR WER ZAHLT, ÜBERLEBT!

Tabula Rasa spielt in einer Zukunft, die es nicht gut mit der Menschheit meint. Eine außerirdische Rasse, Bane genannt, besucht die Erde und löst mit fortschrittlichen Waffen eines unserer schlimmsten Probleme: die drohende Überbevölkerung. „Schlimme Sache", erklärt uns Garriott mit ernster Miene bei einer kurzen Präsentation im Rahmen der Spielemesse E3. „Doch ein paar Menschen entrinnen dieser globalen Vernichtung: Sie, ich und alle diejenigen, die schon bald ihren Monatsbeitrag für *Tabula Rasa* entrichten!", fährt Garriott fröhlich fort. Tolle Aussichten! Glücklicherweise sind uns nicht alle Aliens feindlich gesinnt und so finden die Menschen neue Verbündete und nehmen den Kampf gegen die Bane auf. Mit diesem Vorwissen wird der Spieler in die Schlacht geworfen und darf sich in einem Tutorial erst einmal an die Steuerung gewöhnen. Sie dirigieren Ihren Helden in Verfolgerperspektive und wie bei Shootern üblich mit den **W**, **A**, **S**, **D**-Tasten und der Maus. Mit der linken Taste feuern Sie Ihre Schusswaffe ab, mit der rechten führen Sie Spezialaktionen aus. Ihre neu gewonnenen Fähigkeiten dürfen Sie gleich einsetzen, um einen von den Bane belagerten Außenposten zu befreien, mit einigen KI-Kämpfern an der Seite. Hier ist, wie so oft in den Missionen, Ballern pur angesagt! Egal, in welchem Gebiet des Spiels Sie sich gerade herumtreiben: Sie haben immer das Gefühl, sich mitten in einem großen, unbarmherzig geführten Konflikt zu befinden. Woher wir das alles wissen, wo wir doch nur eine kurze Präsentation genießen durfen? Richard Garriott hat uns danach freundlicherweise die Zugangsdaten zur Beta-Testphase in die Hand gedrückt!

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Was *Tabula Rasa* von der Konkurrenz unterscheidet, abgesehen von der für Online-Rollenspiele ungewöhnlichen Shooter-Spielmechanik, ist die

INTERVIEW

„WIR HABEN MIT *TABULA RASA* EIN NEUES GENRE DEFINIERT."

Richard Garriott als „General British" bei der *Tabula Rasa*-Präsentation auf der E3.

In unnachahmlicher Art und verkleidet als „General British" präsentierte uns Richard „Lord British" Garriott während der E3 sein neues Spiel. Danach durften wir ihm ein paar Fragen zu seiner Person und *Tabula Rasa* stellen.

PC ACTION Tabula Rasa ist lateinisch und bedeutet unter anderem „reinen Tisch machen". Hat der Titel nur für das Spiel eine Bedeutung oder auch für Sie selbst?
Richard Garriott: Das fängt ja gut an. Wir kennen uns kaum und Sie stellen mir gleich eine sehr persönliche Frage! (lacht) Ja, der Titel hat tatsächlich eine besondere Bedeutung für mich, aber auch für das ganze Team. Als ich meine alte Firma Origin verließ und beschloss, Destination Games zu gründen, waren alle beteiligten Gründungsmitglieder alte Freunde aus dem *Ultima Online*-Team. Wir waren uns einig, etwas vollkommen Neues, Einzigartiges machen zu wollen. Etwas, das definitiv nicht im Fantasy-Genre angesiedelt ist. Und so haben wir mit *Tabula Rasa* etwas komplett Neues erschaffen und damit gleich ein ganz neues Genre definiert. Wie Sie sich vorstellen können, war das alles andere als einfach. So kurz vor dem Erscheinen des Spiels freue ich mich nur noch auf eines: zu sehen, wie gut der Spielergemeinde *Tabula Rasa* gefällt.

PC ACTION Shooter- und Online-Rollenspielelemente zu kombinieren, ist ein einzigartiger Ansatz. Wessen Idee war das?
Richard Garriott: Das war wie so vieles andere im Entwicklungsprozess eine gemeinschaftliche Leistung. Nach zahlreichen Besprechungen sind wir übereingekommen, dass wir ein Spiel machen wollen, das sowohl Shooter-Fans als auch Online-Rollenspielern zusagt. Dann haben wir uns angeschaut, was uns an bisherigen Online-Rollenspielen nicht gefällt: In den meisten gibt es keine schnelle, harte Action. *Tabula Rasa* ist unserer Meinung nach das, was diesem Genre noch gefehlt hat.

PC ACTION Wie in der *Ultima*-Serie spielen in *Tabula Rasa* mysteriöse Schriftzeichen, hier LOGOS genannt, eine wichtige Rolle. Welche Bedeutung haben sie für den Spieler?
Richard Garriott: Alle Spieler beginnen mit einer leeren LOGOS-Tafel, die sie im Lauf

In den Levels sind viele LOGOS-Symbole versteckt, die Sie zum Weiterkommen brauchen.

Eine Rüstung setzt sich aus fünf Hauptbestandteilen zusammen, deren Farbe Sie bestimmen.

Ein Thrax-Kämpfer der Bane-Armee hat sich von hinten angeschlichen und greift an.

Eine Gruppe von Thrax-Soldaten. Das Leuchten zeigt an, dass ihre Panzerung voll aufgeladen ist.

Wahl der Charakterklasse. Sie beginnen als einfacher Rekrut und bekommen erst einmal die Chance, Ihren Helden ein wenig zu spielen, bevor Sie auf Stufe 5 entscheiden, ob Sie an der Front kämpfen oder lieber eine unterstützende Rolle einnehmen wollen. Wer sich für eine Karriere als Soldat entscheidet, wird am Ende Grenadier, Spion, Aufklärer oder Gardist. Der andere Berufszweig macht Sie zu einem Saboteur, Ingenieur, Mikro- oder Xenobiologen. Aber selbst dann ist Ihre Wahl nicht endgültig. *Tabula Rasa* gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Spielfigur jederzeit zu klonen, um so falsche Entscheidungen bei der Charakterentwicklung rückgängig zu machen. Die sinnvollsten Klon-Zeitpunkte sind die regelmäßig anstehenden Spezialisierungen. Anhand eines Baumdiagramms sehen Sie, welche Optionen Ihnen jeweils offenstehen.

LOGISCH, ODER?

Mit jedem Klassen-Aufstieg sind neue Fähigkeiten verbunden, die Sie nicht immer sofort nutzen können. Hier kommt eine außerirdische Zeichensprache namens LOGOS ins Spiel: Spezialfertigkeiten setzen häufig voraus, dass Sie dafür benötigte LOGOS-Symbole im Rahmen von Aufträgen bereits gefunden haben. Die übrigen Missionen unterscheiden sich nicht groß von denen vergleichbarer Online-Rollenspiele: Töten Sie x Gegner, beschaffen Sie Vorratsmenge y, eskortieren Sie jemanden von Punkt A nach Punkt B. Eine Übersichtskarte, in der neben den wichtigen Orten unter anderem auch alle Auftragsziele verzeichnet sind, hilft Ihnen bei der Ausführung. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, Geld, Ausrüstungsgegenstände und natürlich Feuerwaffen! Alles in allem macht die vorliegende Beta-Version einen fast finalen Eindruck. Mal sehen, wie sich *Tabula Rasa* spielt, wenn sich auf den Servern Tausende Spieler tummeln und nicht nur eine Handvoll.

Wolfgang Fischer

Info: eu.playtr.com/de

Tabula Rasa

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Destination Games/NC Soft
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	5. Oktober 2007
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Guild Wars

WOLFGANG FISCHER

Ich weiß noch nicht so ganz, was ich von *Tabula Rasa* halten soll. Der ungewöhnliche Ansatz ist klasse, aber reicht das, um Rollenspiel- oder Shooter-Fans wochen- oder gar monatelang zu motivieren? Nur ausführliches Spielen kann darauf die Antwort geben. Was mich aber richtig stört, ist die Tatsache, dass ich nur aufseiten der Guten spiele. Warum darf ich nicht als Bane auf Menschenjagd gehen? Na ja, egal. Bin gespannt, was Meister Garriott bis zum Erscheinen des Spiels noch alles an netten Ideen einbaut.

des Spiels füllen, indem sie Symbolen einsammeln. Dadurch wiederum schalten sie neue Kräfte und bisher unerreichbare Gebiete frei. Wer genug Symbole gesammelt hat, kann die vielen im Spiel versteckten Texte lesen und auch den Untertitel des Spiels entziffern, der als Symbolreihe daruntersteht. Die Übersetzung lautet: [geht zu einem Poster des Spiels und zeigt auf die entsprechenden Symbole9] Der Kampf um die Zukunft der Menschheit hat begonnen.

PC ACTION Dürfen Spieler mit den LOGOS-Symbolen selbst Fähigkeiten kreieren?
Richard Garriott: Interessante Idee, aber das ist für die Verkaufsversion nicht geplant. Das würde sich gravierend auf die komplette Spielmechanik auswirken und damit arge Probleme bereiten. Die Veröffentlichung des Spiels würde sich um Wochen, wenn nicht um Monate verzögern. Es gibt jedoch einige Symbole, die sich kombinieren lassen. Wenn Sie zum Beispiel die LOGOS-Symbole für „Freund", „hierher" und „bringen" kombinieren, können Sie Verstärkung anfordern.

PC ACTION Wie vertragen sich Ihre Alter Egos „Lord British" und „General British"?
Richard Garriott: (lacht) Eigentlich ganz gut. „Lord British" ist manchmal ein bisschen wichtigtuerisch, aber „General British" zeigt ihm dann schon, wo's langgeht.

Ein Kämpfer der sogenannten Foreaner feuert seine Strahlenkanone ab.

Der richtige Zeitpunkt ist alles: Mit genügend Kombinationen gelingen spektakuläre kampfentscheidende Schläge (Finishing Moves).

»Das Seitenstechen bringt mich noch um.«

ASSASSIN'S CREED

Erste Stichprobe

Meuchelmörder Altair mit ausgefahrenem Schnappmesser.

Hitman anno 1191: Räumen Sie als rätselhafter Attentäter Altair während des dritten Kreuzzugs neun Edelmänner aus dem Weg!

Spiele machen gewalttätig – behaupten Möchtegern-Psychologen, Pseudowissenschaftler und Politiker gern. Nur: Wie erklären die ach so Weisen Nummern wie die Kreuzzüge vor bald 1.000 Jahren? Da gab's weder 3D-Shooter noch PC oder elektrischen Strom. Trotzdem haute ein Rudel Erlebnistouristen aus Europa den muslimischen Besetzern Israels vier Mal eins auf die Rübe. Im Rahmen des dritten Kreuzzugs liefen noch andere krumme Dinger ab, wenn wir den Überlieferungen aus dem kanadischen Montreal Glauben schenken dürfen. Dort arbeitet das Team von *Prince of Persia: The Sands of Time* bei Ubisoft seit knapp drei Jahren an *Assassin's Creed*, einem Action-Adventure, das Sie in der Verfolgerperspektive spielen. Die Aufgabe: Im Jahr 1191 sollen Sie als mysteriöser Attentäter Altair in den Städten Akkon, Jerusalem und Damaskus neun Kriegstreiber ins Jenseits befördern.

PRÜGELSTRAFEN

Die Mission, die wir in Montreal spielen, haben uns Produzentin Jade Raymond und Kreativdirektor Patrice Desilets schon während der E3 Anfang Juli vorgeführt. Jetzt liegt es an uns, in Jerusalem den miesen Sklavenhändler Talal zu besuchen und aus dem Verkehr zu ziehen. Wir könnten wie in der E3-Demo die Wachen vor Talals Haus umhauen oder sie mit einem vom Dach eines Nachbarhauses geschubsten Schergen ablenken. Machen wir aber nicht. Stattdessen schleichen wir uns aus einer anderen Richtung an das Hauptquartier heran, in dem wie überall im Spiel ein paar „Kinomomente" auf uns warten. Eine kurze Bildstörung deutet auf einen solchen Moment hin, den man per Knopfdruck aktiviert und der uns eine Zwischensequenz oder Kamerafahrt in Spielgrafik präsentiert. Nach einer kurzen Ansprache Talals wehren wir uns gegen fünf seiner Kumpane. Jetzt spielt die Steuerung von *Assassin's Creed* ihre Stärken aus: Ein Knopf des Gamepads bewegt den Waffen-, einer den Deckungsarm, einer die Füße und einer den Kopf. Das bedarf einer gewissen Einarbeitungszeit, ist aber gar nicht so schwierig. Wir parieren, attackieren, springen und gehen so deutlich effektiver vor als durch blindes Knopfgedrücke. Das klappt auch beim Erkunden der Umgebung: Drücken wir den Sprint-Knopf und anschließend den für die Füße, rennen wir am anvisierten Gebäude hoch – per Deckungshand hätten wir uns alternativ daran emporgehangelt. Alles, was mehr als fünf Zentimeter weit vorsteht, ist für Altair eine Einladung zu einer Kletterpartie. Zurück zum Kampf gegen die Häscher des Sklavenhändlers: Jede der Waffen, darunter Lang- und Kurzschwert, Fingerdolch, Wurfmesser, erlaubt uns neue Attacken und Kombinationen. Unseren Messervorrat stocken wir übrigens durch geschickten Taschendiebstahl wieder auf.

Lesen Sie bitte weiter auf Seite 70.

Mord ist sein Hobby

Wie läuft eigentlich so ein typisches Attentat ab? Wir schauen dem Helden bei einem seiner gefährlichen Aufträge über die Schulter.

1

Der Assassine sondiert von seinem Aussichtspunkt die Lage.

2

Schnell hat er sein Ziel gefunden.

3

Warum runterklettern, wenn man sich todesmutig in einen Heuhaufen stürzen kann?

4

Wer Altair auf dem Weg zu seinem Ziel in die Quere kommt, wird kurzerhand aus dem Weg geschoben.

5

Um möglichst nahe ungesehen an die Zielperson heranzukommen, gibt sich der Meuchelmörder als Mönch aus.

6

Ohne Vorwarnung greift der Attentäter aus der Menge der Schaulustigen heraus mit einem beherzten Sprung an.

7

Das Opfer hat keine Chance.

8

Die Umstehenden begreifen nur langsam, was eben passiert ist. Zeit, zu verschwinden!

9

Die Flucht verläuft nicht ganz nach Plan: Altair muss sich seinen Verfolgern stellen.

10

Der Meuchelmörder hat sich aus der misslichen Lage befreit, wird aber immer noch verfolgt. Er versucht, seine Häscher durch eine Flucht über die Dächer abzuschütteln.

11

Vor den Toren der Stadt wartet Altairs treues Ross, mit dem der Assassine den Tatort verlässt. Auftrag erledigt!

»Ein Flop: Tour de France in Polen.«

Spektakulär: Bei einer Verfolgungsjagd verschwimmt der Blick - nur das Ziel bleibt scharf.

»Die Rallye Dakar: Mit einem PS ein mühsames Unterfangen.«

Im Königreich entkommt der Held auf dem Rücken eines Pferdes seinen Häschern.

INTERVIEW „BEI SPIELEN GIBT ES KEIN SCHEMA F."

Jade Raymond ist Produzentin von *Assassin's Creed*.

Jade Raymond hat einen Uni-Abschluss in Informatik und arbeitete bei Sony Online Entertainment und Electronic Arts, bevor sie vor knapp drei Jahren nach Montreal zog. Dort werkelt sie mit dem Team von Kreativdirektor Patrice Desilets bei Ubisoft als Produzentin an *Assassin's Creed*.

PC ACTION Wie sieht eigentlich der typische Tag einer Produzentin aus?
Jade Raymond: Das hängt von der jeweiligen Produktionsphase ab. Zu Beginn gibt es viele kreative Treffen, bei denen wir uns Ideen an den Kopf werfen und über Spielelemente diskutieren. Momentan sind wir im Debug-Modus – das bedeutet, alle Komponenten des Spiels sind fertig und meine Aufgabe ist es, darüber zu wachen, dass wir Fehler aufspüren und eliminieren, Rückmeldungen der internen Tester bekommen, dass die Prioritäten stimmen und wir ein wirklich rundes Spiel abliefern.

PC ACTION Wenn also jemand im Team E-Mails schreibt oder im Internet surft, ziehst du ihm die Ohren lang?
Jade Raymond: Ja, momentan sollte sich jeder voll und ganz dem Feinschliff des Spiels widmen. (lacht) Unsere Teammitglieder wissen aber, dass es jetzt auf jeden Tag ankommt.

PC ACTION Was gefällt dir an deinem Job besonders?
Jade Raymond: Die Arbeit an einem Videospiel ist super aufregend – das ist für mich eines der spannendsten Medien überhaupt, weil es Unterhaltung, Kunst und Technik verbindet. Und jedes Mal, wenn wir neue Hardware in die Finger bekommen, definieren wir wieder aufs Neue, was ein Videospiel eigentlich ist und welche Möglichkeiten es bietet.

PC ACTION Und was gefällt dir am wenigsten?
Jade Raymond: Genau das Gleiche! Dass wir mit neuer Hardware ständig neue Herausforderungen und Risiken meistern müssen und alles bisher Geschriebene vergessen können. Es gibt kein Schema F wie bei Büchern oder Filmen – wir erfinden uns immer wieder neu und müssen ständig unser Bestes geben.

PC ACTION Ständig das Beste geben – habt ihr überhaupt mal freie Wochenenden?
Jade Raymond: Derzeit zwingen wir jedenfalls niemanden zur Wochenendarbeit. Bei wichtigen Meilensteinen in der Produktion bleiben die Leute von selbst länger. Ich komme derzeit an einem Tag des Wochenendes immer für ein paar Stunden ins Studio, um nach dem Rechten zu sehen. Doch gerade in einer so kreativen Branche wie der unseren ist es wichtig, dass man regelmäßig den Kopf frei bekommt. Wer immer nur arbeitet, hat es schwer, sich auf seine Arbeit zu konzentrieren, effektiv zu sein und sich eine frische Sicht auf das Projekt zu erhalten.

PC ACTION Euer Spiel heißt *Assassin's Creed* – was ist denn das Credo, das Glaubensbekenntnis der Assassinen?
Jade Raymond: Nach ihrem Anführer Hassan-i Sabbah lautet das uralte Bekenntnis der Assassinen: Nichts ist wahr, alles ist erlaubt. Das hat auch in unserem Spiel eine Bedeutung.

PC ACTION Soll heißen, dass alles geht? Nicht ist so, wie es scheint?
Jade Raymond: Auf alle Fälle entspricht die spielerische Bewegungs- und Handlungsfreiheit eures Charakters diesem Bekenntnis, das sich aber auch auf die Geschichte von *Assassin's Creed* auswirkt – mit einer überraschenden Wendung. Diese Überraschung will ich euch aber nicht ruinieren ...

STIRB, DU HUND!

Während wir seinen Leibwächtern Saures geben, nimmt Talal die Beine in die Hand – fix hinterher! Er stoppt immer wieder, um uns aufholen zu lassen und zu verspotten – der blöde Hund. Es gelingt uns trotz wilder Sprungeinlagen über Hausdächer und -vorsprünge nicht, ihn zu stellen. Wir erledigen erst ein weiteres Rudel seiner Helfershelfer, bevor wir Talal mit dem Dolch an der Kehle kratzen, der unsere linke Hand anstelle des Ringfingers ziert. Der Sklavenhändler faselt noch was von einer mysteriösen Bruderschaft, doch da langsam zahlreiche Wachen auf uns aufmerksam werden, beenden wir kurzerhand die Befragung – und Talals Dasein. Jetzt heißt es, unterzutauchen, etwa mit einem Sprung in einen Heuwagen oder in ein Zelt auf einem Hausdach. Hier warten wir, bis sich die erste Aufregung gelegt hat. Anschließend kehren wir in die örtliche Filiale der Assassinen zurück, um vom Erfolg unserer Mission zu berichten. Was uns bei der Tour durch Jerusalem auffiel, waren die Menschenmengen, die sich mal als hilfreich, mal als nervig entpuppten. Ihre Popularität hängt übrigens stark von Ihrem Benehmen ab. Sie hauen gern alten Damen die Wasserkrüge vom Kopf oder verpassen harmlosen Bürgern einen Tritt? Dann dürfen Sie sich nicht wundern, wenn Passanten Sie an einen Wächter verpfeifen. Behandeln Sie die Einwohner des heiligen Landes mit Respekt, verstecken die Ihren Helden und helfen ihm, vor seinen Verfolgern zu fliehen.

HO, BRAUNER

Zum Schluss zeigen uns Jade Raymond und Patrice Desilets eine neue Spielumgebung: das Königreich. „Es verbindet die drei großen Städte Akkon, Jerusalem und Damaskus und den Stützpunkt der Assassinen", erklärt Jade Raymond. Wie es sich für ein Königreich gehört, gibt es allerhand Zeltstädte, Siedlungen, Dörfer, Ruinen und sogar Missionen für unseren Helden. Selbst ein Pferd bekommen wir, mit dem wir schneller von A nach B gelangen. Von einem König allerdings fehlt jede Spur – Betrug! Dafür streunen auch hier viele Wächter herum, die schlecht auf die Assassinen zu sprechen sind. Galoppieren Sie zu hurtig an denen vorbei, machen sie Jagd auf Sie – da ist Abtauchen angesagt. Der Protagonist versteckt sich etwa in einem Zelt, mischt sich unter eine Gruppe von Mönchen oder setzt sich, den Ahnungslosen mimend, auf eine Bank. Besser ist es, entspannt an Wachtposten vorbeizuzuckeln oder die potenziellen Verfolger mit olympiareifen Kunstsprüngen zu umgehen, wie Patrice Desilets demonstriert. Nebenbei merkt er an: „Ich habe das Spiel am vergangenen Wochenende zum ersten Mal komplett durchgespielt, das hat etwa 20 Stunden gedauert." Dann greift er galant aus dem Sattel noch ein paar Kontrahenten an. Derweil gibt uns Jade Raymond einen kurzen Abriss des gegnerischen Moralsystems: „Schaltet ihr den Anführer aus, bekommen die anderen Angst und greifen nur zögerlich an. Gleiches gilt, wenn ihr eine Reihe von Feinden erledigt habt – die Überlebenden nehmen womöglich die Beine in die Hand und fliehen." Fliehen? Das wollen wir auf gar keinen Fall. Doch unser Heimflug wartet nicht. Wir sind auf die finale *Assassin's Creed*-Version gespannt, vor allem, weil wir bislang keine gravierenden Mängel ermitteln konnten ... Roland Austinat

Info: assassinscreed.de.ubi.com

Assassin's Creed

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Prince of Persia

ROLAND AUSTINAT

Intelligente Action-Adventures mit einer offenen Spielwelt gehören zu meinen Lieblingen. Wenn die dann noch in einem unverbrauchten Szenario spielen und mit schlauen Ideen vollgepackt sind, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen, oder? Zugegeben, die Steuerung mit ihrer Vielzahl von kontextsensitiven Kommandos pro Knopf verlangt etwas Einarbeitungszeit. Doch dann macht es viel Spaß, den richtigen Moment für einen Gegenangriff abzupassen und die offene Spielwelt zu erkunden. *Assassin's Creed* ist längst kein Geheimtipp mehr.

Ihr Widersacher Diego del Torro zündet auf der Suche nach dem Auge des Drachen die Stadt an. Das Kontor (Mitte) ist noch unbeschadet.

»Nero hat vergessen, das Licht auszumachen.«

ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN

Da brennt die Hütte

Sie stehen auf Brüste, oder? Sie lieben virtuelle Gewalt, richtig? Geben Sie der *Anno 1701*-Erweiterung trotzdem eine Chance.

Ja, der Autor dieser Zeilen mag die *Anno*-Serie eigentlich weniger als Haarausfall bei Frauen oder das Zeug von „PC ACTION kocht". Mit *Anno 1701: Der Fluch des Drachen* könnte sich jedoch das Blatt wenden. Nun gibt es für ihn und Sie die lang ersehnte Einzelspielerkampagne. Damit Sie als Ego-Shooter-Freund wissen, worum es in der *Anno*-Serie geht, hier eine kurze Zusammenfassung: Mit Ihrem Schiffchen fahren Sie über das Meer, entdecken Inseln, bauen eine Siedlung, rauben dem Boden die Rohstoffe und bevölkern weitere Territorien. Da sich Ihre Einwohner im Gegensatz zu Lesern von Konkurrenzmagazinen weiterentwickeln und höhere Ansprüche generieren, ist es nötig, neue Flächen zu besiedeln. Um dabei den Überblick zu behalten, ist die Kamera frei drehbar. So muss das sein!

ANNOHOLIKER

Bei *Anno 1701: Der Fluch des Drachen* gilt es, elf Missionen plus Nebenaufgaben erfolgreich abzuschließen. Die Erweiterung verspricht Pi mal Daumen 30 Stunden Spielzeit. Profis schaffen das Ganze zehn Stunden schneller. Untermalt wird das Spektakel mit einer halben Stunde Orchestermusik und vielen neuen Sprachaufnahmen. Zur Wahl stehen zudem vier weitere Gegnerprofile, die den Spielspaß erhöhen. Zusätzlich zu den bisher enthaltenen Handlungsaufträgen gesellen sich Havarie und Schiffseskorte. Mit dem mitgelieferten Editor basteln Sie im Handumdrehen eigene Karten und tauschen diese mit Spielern aus aller Welt. Und denken Sie dran: Nicht nur im echten Leben gibt es Katastrophen. In *Anno 1701* handelt es sich aber nicht etwa um ein geplatztes Kondom, sondern einen tonnenschweren Meteor. Auch PC ACTION-Leser geben *Der Fluch des Drachen* eine Chance! Christian Gürnth

Info: www.anno1701.com

Anno 1701: Der Fluch des Drachen	
GENRE	Strategie
HERSTELLER	Related Designs/Ubisoft
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Oktober 2007
VERGLEICHBAR	Die Siedler

CHRISTIAN GÜRNTH

Wieso errichten Menschen virtuelle Siedlungen, obwohl ihre Wohnung im echten Leben verkommt? Wieso freuen sich *WoW*-Spieler über eine neue Rüstung, wenn sie im echten Leben seit einer Woche mit ein und derselben Unterhose rumlaufen? Ich weiß es nicht. Aber wenn die restliche Kampagne der *Anno*-Erweiterung ebenfalls so viel Spaß macht wie die vier Missionen unserer Vorschauversion, dann werde ich vielleicht doch zum *Anno*-holiker. Der Aufbau und die Verwaltung der Städte machen ungeheuren Spaß. Ehrlich!

»Unangenehm: Motten an Bord.«

Das Handelsschiff steuert das Kontor an. Dort handeln Sie mit Waren und lagern diese ein.

»Blasenschwäche: Dirk Nowitzki.«

Hier sehen Sie den Marktplatz. Dieser ist der Mittelpunkt Ihrer Jungsiedlung und dient als Treffpunkt für das einfache Volk.

Ein Ork-Krieger (rechts) schwingt seinen mächtigen Morgenstern, als er den verfeindeten Ritter angreift.

»Wirkt auch am Mittag: Morgenstern«

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: TRIBES OF THE EAST

Die Ossis kommen!

Sie sind grün, stinken aus dem Mund und haben keine Freunde – die Rede ist nicht von deutschen Polizisten, sondern von Orks.

Mit der eigenständigen Erweiterung *Tribes of the East* (das heißt, die Installation der Vorgänger ist nicht erforderlich) halten die Orks Einzug im Universum von *Heroes of Might and Magic 5*. Die Jungs in Grün haben eine neue Kampagne, zahlreiche Einheitenverbesserungen, Zaubersprüche, Artefakte und Gebäude im Gepäck. Ubisoft war so nett und schickte uns eine Ein-Level-Vorschau-Version des im Herbst 2007 erscheinenden Titels, den Sie aus der Iso-Perspektive (also der Sicht von schräg oben) spielen. Dufte Typen, diese Franzosen.

GESCHICHTSSTUNDE

Kurze Einführung in die Geschichte von *Tribes of the East*: Die Orks haben die Schnauze voll vom Sklavendasein und ziehen nun unter Ihrem Anführer Qurog in den Krieg. Wie in *Heroes of Might and Magic* üblich, sieht das in der Praxis so aus: Sie ziehen mit Ihrer Armee durch das Land, erobern und verwalten Städte, rekrutieren neue Einheiten und bauen Ihren Helden auf.

BLEIB BLOSS NICHT COOL!

Eine große Besonderheit der Orks ist die sogenannte Rage. Mit jedem Schlag, den ein grüner Kämpfer landet oder einsteckt, erhöht sich seine Rage. Erreicht diese ein bestimmtes Maß, verfällt er in eine Art Wahn und erhält zusätzliche Fähigkeiten oder Attribute. So wird ein Krieger schneller und widerstandsfähiger. Ork-Helden sind in der Lage, die Rage aller Mitreisenden durch Aktionen wie Kriegsschreie zu erhöhen. Doch nicht nur an die Grünen hat man gedacht – jede Einheit aus dem *Heroes of Might and Magic*-Universum erhält in *Tribes of the East* eine zusätzliche Entwicklungsstufe. Falls Sie es immer noch nicht geschnallt haben – mit *Tribes of the East* kommt im Herbst wohl ein wahres Fest für Rundenstrategen.

Dennis Blumenthal

Info: www.mightandmagic.com

»Macht Spaß: Freiluft-Memory.«

Ein typischer Kampf bei *Tribes of the East*. Wir kämpfen mit einem Ork-Krieger und einem Zentaur (links unten) gegen eine Gruppe Menschen.

»Autobahn-Raststätten in Österreich haben einen besonderen Charme.«

An Opferstätten wie dieser (links im Bild) entledigen Sie sich unbenötigter Einheiten.

HoMM 5: Tribes of the East

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Nival Interactive/Ubisoft
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	Age of Wonders

DENNIS BLUMENTHAL

Was fliegt durch die Luft und macht Mmus Mmus? Eine Biene im Rückwärtsgang. Was das mit *Tribes of the East* zu tun hat? Das ist ein Rätsel! Wer es löst, schreibe bitte an leserbriefe@pcaction.de! Jetzt aber zum Spiel: Mit *Tribes of the East* scheinen die russischen Entwickler bei Nival erneut einen echten Hit zu landen. Was wir in unserer Vorschau-Version spielen durften, lässt jedenfalls darauf hoffen. Es macht Spaß, mit den grünen Fieslingen durch die Welt zu ziehen. Ich freue mich auf *Tribes of the East*!

WIR MACHEN DIE WELT WIEDER LEBENSWERT!

VIDEOS ⁂ LOGOS ⁂ SPIELE ⁂ KLINGELTÖNE ⁂ USW...

DEINE SUPERSTARS ALS WALLPAPER

HANDY VIDEOS

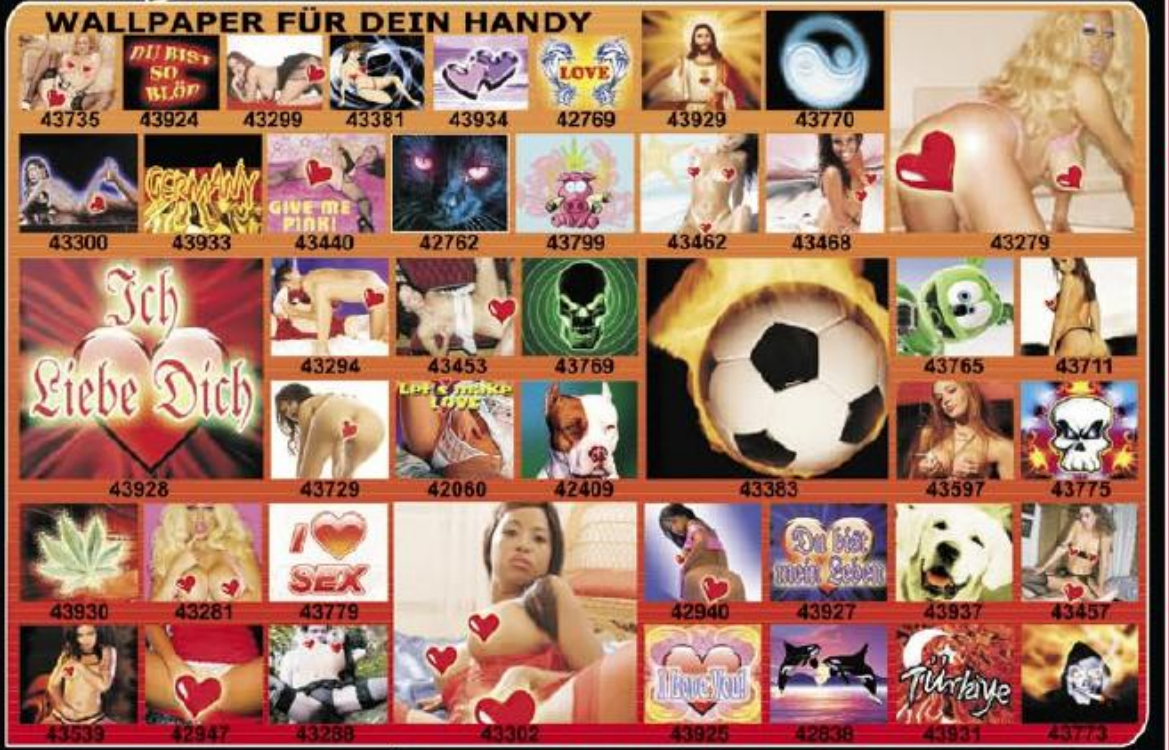
Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende **PAZ+** die Bestellnummer per SMS an

Bei jeder weiteren Lieferung sparst Du 40% in unserem Sparabo

87555**

WALLPAPER FÜR DEIN HANDY



Kein ABO

Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit **CAA** + Bestellnummer an

87555*

914***

0900-560330***

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min

*1,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhalst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP CAA + Bestelnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

HANDYTHEMEN

HANDYSPIELE

69 Balls CuteBabes Best.Nr.38535

Sammle alle Sachen der sexy Lady auf. Pass auf die Fallen auf. Als Belohnung winkt ein sexy Foto!

Cobra-Helicopter Best.Nr.38519

Fliege den Helicopter im Dschungel, greife Ziele an, erledige Fahrzeuge, Truppen und Panzer!

Comic Kamasutra Best.Nr.38343

Steuere das Eros-Shuttle und beobachte das intime Liebespiel des Pärchens.

Beach Dolls Best.Nr.38549

Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es alle Blasen Platzen zu lassen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!

Chicago Wars 2 Best.Nr.38518

Auge um Auge... bei der Mafia geht es um Ruhm und Ehre. Nimm Rache für einen Mord.

Strip Disco Best.Nr.38494

Flirte heisse Girls in der Disco an. Nehme sie mit nach Hause und lasse sie strippen..

Heidis Beer Garden Best.Nr.38529

Biernotstand auf dem Oktoberfest! Heidi muss alle mit Bier versorgen und nichts verschütten.

Stolen in 60 seconds Best.Nr.38551

Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler mußt Du besuchen...

VIELE WEITERE SPIELE - LOGOS - MOVIES SOUNDS - KLINGELTÖNE - USW. gibts auf

WWW.HANDYSPIEL.DE

HANDYSOUNDS

36187	Adolf-Du alte Nazisau
36001	Klospülung
36180	Deutsche Polizeisirene
36182	Altes Telefon
36093	Teuflische Lache
36011	Deutsche Hymne
36039	Lachendes Baby
36077	Fetter Rülpser
36087	Kleiner Hosenscheisser
36020	Gelie Nymphomanin
36054	Sex, Sex, Sex
36057	Wilder Orgasmus

TOP!

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Update: Anti-Cheat-Maßnahmen

Die Liste der Änderungen ist kurz – die Verkaufsversion wies wohl keine gravierenden Mängel auf.

TAKTIK-SHOOTER | Der Patch auf Version 1.02 bringt lediglich eine Verbesserung: Die Probleme mit der Serverliste gehören der Vergangenheit an. Da die Aktualisierung auch die Änderungen der Version 1.01 enthält, listen wir die wichtigsten für Sie auf: Die sogenannten Speed-Hacks (Schummeleien, bei denen die Spieler sich mit extrem hoher Geschwindigkeit bewegen und die vor allem im Mehrspieler-Modus für ehrliche Teilnehmer nervtötend sind) gibt es nicht mehr. Auch manch einem sporadischen Absturz konnten die Entwickler ein Ende setzen. Ebenfalls verbessert: die Benutzeroberfläche. Das loben wir uns! Alexander Frank

Info: http://ghostrecon.de.ubi.com/graw2

Testphilosophie: So blickst du durch!

PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.

PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION

PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Unglaublich viel Blödsinn	-20%
- Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
- Tester-Team zu kompetent	-20%
- Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
- Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
ALPHA PRIME (siehe Seite 92)							
Guter Durchschnitt, aber wer braucht das?	Flüssiger als Wasser, überflüssig nämlich.	Ich zock *Bioshock*! Andere Shooter interessieren mich diesen Monat nicht.	Billige Weltraumballerei. Dennoch ganz nett.	Nett, aber ich bin Besseres und Hübscheres gewohnt.	Weltraumballerei? Ich würde sie auf den Mond schießen!	Ein Ego-Shooter wie jeder andere. Nichts von Interesse.	Stumpfe Action, für zwischendurch ganz nett.
BIOSHOCK (siehe Seite 76)							
Ja, jaaaaaaa! Tiiiiiiiiiefer! Hinab ins Meer! Meeeeeeeeehr!	Nur in dieser Redaktion gibt's mehr geistig Gestörte.	Traumhaft gut, aber auch der Ursprung meiner Glockenphobie.	Eines der besten PC-Spiele, die ich kenne.	F E T T	Ein Schock! Die deutsche Fassung ist kastriert!	So sollte ein Ego-Shooter aussehen. Schönes Spiel!	Das gefällt mir schon besser. Tolle Atmosphäre!
CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD (siehe Seite 98)							
So spannend wie ein Stück streng natriumarmes Diabetiker-Brot.	Eins der besseren Strategiespiele, aber unübersichtlich.	Ein Spiel, das Herr Blumenthal gut findet – also nichts für mich!	Einfach gruselig! Bleib mir weg mit dem Mist!	Macht genauso viel Laune wie Autoabgase einzuatmen.	Das alte Ding da? Nein, danke, ich spare mir den Augenkrebs!	Wecken Sie mich bitte, wenn das Genre stirbt!	Warum kann nicht jede Erweiterung so gut sein?
JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD (siehe Seite 84)							
Meine Fresse! Genial! Nur die Schnitte sind derb.	Wirklich der erwartete China-Kracher, juhuuu!	Endlich ein Würgegriff, der auch Nicht-Masochisten gefällt.	Absolute Action-Granate! Ein Muss für PCler.	Für mich der legitime Nachfolger von *Max Payne 2*.	Ja, auch mit gelben Säcken kann man Spaß haben!	Für mich das beste Action-Spiel des Jahres.	Sehr geil – jede Menge Action und top Optik, genau wie ich.
TRANSFORMERS: THE GAME (siehe Seite 90)							
Dann spiele ich doch lieber *Harry Potter* – NICHT!	Zum Glück nicht so peinlich wie die Power Rangers, brrrrrr.	Argh! Ich kann keine Lizenzspiele zu Filmhits mehr sehen!	Sieht mies aus und macht kaum Spaß.	Hab ich nicht gesehen, will ich auch nicht sehen.	Ich werde mit Transen einfach nicht warm!	Durchschnittskost. Diese Zeitlimits sind zum Pupsen.	Wieso sind Spiele zu Filmen meist so mies?
TWO WORLDS - NACHTEST (siehe Seite 102)							
Bitte den Patch auch für Herrn Fischer nachliefern!	Besser als *Gothic 3*, aber *Oblivion* bleibt mein Gott!	Cool! Ich würde aber lieber die Visagen meiner Kollegen patchen.	Nicht mein Genre, aber trotzdem ganz interessant.	Gutes aus deutschen Landen. Jetzt noch hübscher.	Ciszewski, *Two Worlds* kommt aus Polen, genau wie Sie!	Sieht besser aus als zuvor, aber ich hab's schon durch.	Nicht meine Welt. Alle beide nicht. Verstehen Sie? Hahaha.
WEIRD WARS: OPERATION PANTHERAUGE (siehe Seite 101)							
Sorry, hab keine Zeit für Durchschnittsware!	Wie der Kollege links neben mir: lustig, aber echt hesslich.	Seltsame Kombo: blöder Titel, schlimme Grafik, aber gutes Spiel.	Habe ich nicht verstanden. Warum spielt man so etwas?	Kollege Blumenthal gibt *Stranglehold* nur 4 Sterne ...	Die Grafik ist mies. Als Buch wäre das Spiel viel besser!	Was ist denn das überhaupt? Der Name ist schon doof.	Verrückte Story, nett gemacht, gefällt mir ganz gut.
WORLD IN CONFLICT (siehe Seite 94)							
Gut aussehend, aber ohne Action: nichts für mich.	Strategie, Strategie – Strategie gefällt mir beinah nie.	Erinnert mich an die schöne, glückliche Zeit vor der Wende.	Sieht sensationell aus und macht Laune.	... und hat deshalb keine Ahnung. Dieser Penner!	Ich mag keine Strategie, aber DAS schlägt ein wie eine Bombe!	Ein Anwärter auf den Strategiethron. Ehrlich!	Für mich das beste Strategiespiel dieses Jahr!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠

Das Gastspiel des Monats

Ein PC ACTION-Redakteur, ein erschöpfter Entwickler und eine lauschige Hotelsuite. Raten Sie mal, was da passiert ist.

Auf der Spielemesse E3 sieht man binnen kürzester Zeit mehr Spiele, als Kollege Brehme Kilos auf die Waage bringt. Titel, die im Gedächtnis hängen bleiben, gehören natürlich zu den Höhepunkten. So auch *Call of Duty 4*, das Grant Collier, Präsident von Entwickler Infinity Ward, höchstpersönlich in einer Suite des Fairmont Miramar Hotels im sonnigen Santa Monica präsentierte. Der Kriegs-Shooter, der ausnahmsweise mal nicht im Zweiten Weltkrieg spielt, machte einen fantastischen Eindruck. Und jetzt das Beste: Wenn uns Grant nicht angeflunkert hat, dann erscheint das Action-Spektakel bereits im November dieses Jahres.

PCA-Redakteur Wolfgang Fischer (links) und Infinity-Ward-Chef Grant Collier.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL

GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
John Woo presents Stranglehold	Tiger Hill Entertainment	10/2007
Mafia	Illusion Softworks	9/2002

ACTION-ADVENTURE

Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006

ACTION-ROLLENSPIEL

Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007

ADVENTURE

Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!	Telltale Games	5/2007

AUFBAU-STRATEGIE

Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE

Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
Spellforce 2	Phenomic	5/2006

EGO-SHOOTER

Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 2	Infinity Ward	1/2006
Half-Life 2	Valve	12/2004

FLUGSIMULATION

Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator X	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER

Battlefield 2	Dice	8/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005

ONLINE-ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007

RENNSPIEL

Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006

ROLLENSPIEL

Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN

Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
The Movies	Lionwead	1/2006

SPORTMANAGER

Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL

Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006

TAKTIK-SHOOTER

Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Dieser frühere Wissenschaftler ist der Droge Adam verfallen und greift alles an, was in seine Nähe kommt.

»Unbequem: harte Kontaktlinsen.«

PC ACTION GOLD 10-2007

AUF AB-18-DVD VIDEO

AUF DVD VIDEO

BIOSHOCK

Immer auf die Kleinen!

Die Elite-Wachen passen auf, dass den Little Sisters nichts zustößt. Sie sind schwer bewaffnet und können einiges einstecken.

Die Warterei hat ein Ende. Am 24. August erscheint eines der besten Spiele, das wir je zwischen die Finger bekommen haben. PC-Pflichtstoff!
Was sich in unserem Testlabor abspielte, lässt sich kaum in Worte fassen: Verzückte Menschentrauben, spontane Weinkrämpfe und plötzliche Euphorie-Anfälle wechselten sich schneller ab als die Liebhaber von Paris Hilton. Selten war sich die gesamte PC ACTION-Redaktion so einig wie beim Testurteil des Ego-Shooters *Bioshock*: Wem dieser zum Spiel gewordene Fiebertraum nicht gefällt, der verdient es nicht, zu leben!

GEH BADEN

Die Hintergrundgeschichte haben wir in den vielen Vorschauberichten zur Genüge breitgetreten. Für alle, die es immer noch nicht mitgeschnitten haben: Der größenwahnsinnige Großindustrielle Andrew Ryan (nicht verwandt mit Leinwandsoldat James) errichtet in den Vierzigerjahren die Unterwasserstadt Rapture. Hier will er

Die Big Daddys gehören zu den gefährlichsten Gegnern in *Bioshock*.

In einigen Levels treiben Geister ihr Unwesen. Meistens sind sie jedoch harmlos.

Mit dem Plasmid „Elektroschock" machen Sie harmlosen Gegnern wie diesem Thugish-Splicer schnell den Garaus.

Auf glitschigen Treppen verlieren auch die Computergegner gern mal den Halt und rutschen aus.

eine Oase für große Geister schaffen, einen Fluchtort, an dem sich Wissenschaft und Kunst ohne Einschränkungen entwickeln können. Doch dann geschieht die Sensation. Die attraktive Biologin Tenenbaum entdeckt in der Schleimschicht bestimmter Meeresschnecken einen Wirkstoff, den sie kurzerhand Adam tauft. Dieses Zeug ist eine Art gutartiger Krebs, der die Stammzellen immer wieder erneuert und so den Alterungsprozess stoppt. Ein Hoch auf das ewige Leben! Doch Adam hat ungeahnte Nebenwirkungen ...

WIR VERSTEHEN NUR BAHNHOF

Sie erleben *Bioshock* in der guten alten Egoperspektive. Nachdem der nicht näher benannte Held nach einem Flugzeugabsturz über Umwege nach Rapture kommt (Genaueres erfahren Sie in PC ACTION 7/07 ab Seite 62), steht er ahnungslos in einem Unterwasserbahnhof. Bei den ersten Schritten in der Ankunftshalle stellen wir schnell fest, dass die Bewohner von Rapture gewaltig einen an der Klatsche haben. Die erste Person, die wir treffen, haut uns keinen Willkommensgruß um die Ohren, sondern eine pompöse Rohrzange. Na danke! Als Antwort gibt's gepflegt was aufs Maul, dann schnappen wir uns die Zange und ziehen sie dem Kerl solange durch die virtuelle Visage, bis er Ruhe gibt. Toll, in Rapture gibt es genauso wenig normale Menschen wie in der PC ACTION-Redaktion. Mit einem heimischen Gefühl im Bauch dringen wir tiefer in die Unterwassermetropole vor. Währenddessen erklärt uns Atlas, ein seltsamer Typ, der sich über Funk meldet, dass nach der Entdeckung von Adam ein Krieg unter der Belegschaft ausbrach. Ist ja auch irgendwie logisch, schließlich ist die Aussicht auf unendliche Jugend und Schönheit mehr als reizvoll. Doof nur, dass Adam hochgradig süchtig macht und ohne Nachschub die Zellen langsam aber sicher zerfallen. Deshalb sehen die Bewohner auch aus wie Zombies und faseln wegen ihrer schweren

Jaaaaa! Tiefer, tiefer!

Im Atlantischen Ozean, verborgen im Dunkel der Tiefsee, liegt Rapture – die futuristische Stadt des Visionärs Andrew Ryan.

Der kleine Mann arbeitet hart für seine Lorbeeren und sieht am Ende nur wenig davon. Dies ist kein tragbarer Zustand für den gebürtigen Russen Andrew Ryan. Aus diesem Grund erbaut er für all diejenigen, die fernab von moralischen Zwängen forschen und arbeiten wollen, sein Utopia – Rapture. Doch schon bald verblasst der gedachte Silberstreif am Horizont durch die Entdeckung der Substanz Adam. Das Ziel, die Menschheit unter Umständen entscheidend voranzubringen, verlieren die Bewohner der Unterwasserstadt schnell aus den Augen – sie entwickeln zunehmend eine Abhängigkeit von der Wunderdroge. In den Fünfzigerjahren erbaut, ist der Glanz der Metropole bereits ein Jahrzehnt später fast vollständig verloren gegangen. Von einer Hochburg der Wissenschaft hat sich die Millionenstadt zu einer Art Berlin-Neukölln gewandelt: Wassereinbrüche, Drogenopfer und Schmuggler setzen den letzten Vertretern der elitären Menschheit mächtig zu. Fast alle Bewohner sind mittlerweile Adam verfallen und kloppen sich gegenseitig die Köpfe ein. Außerdem haben sich inzwischen etliche kriminelle Splittergruppen gebildet die sich ebenfalls untereinander beharken. Es herrschen also Zustände wie in der PC ACTION-Redaktion. Unter diesen Umständen macht Ihnen das Aufräumen dort doch gleich doppelt so viel Spaß, oder?

So spielt sich Bioshock

Für einen Ego-Shooter haben Sie im Unterwasserabenteuer von Irrational Games ganz schön viel um die Ohren. Wir zeigen Ihnen, was Sie in *Bioshock* alles meistern sollen.

BALLERN

Pixelgegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken, macht immer wieder Spaß. In *Bioshock* kämpfen Sie mit diversen intelligenten Arten von Widersachern. Feuer frei!

SYSTEME HACKEN

Sie können Wachdrohnen, Panzerschränke und Verpflegungsautomaten hacken. In einem kleinen Spiel sollen Sie beweisen, dass Sie etwas in der Birne haben und eine Leitung vom Start zum Zielort legen.

LEUTE ANMACHEN

Die meisten Bürger reagieren allergisch auf Hitze. Deshalb setzen Sie herumstehende Gasflaschen oder Benzinkanister per Schuss in Brand und machen so den Gegnern buchstäblich Feuer unter dem Hintern.

GEISTER SEHEN

In regelmäßigen Abständen verschwimmt die Optik und seltsame Wesen huschen über den Bildschirm. Hat Andrew Ryan irgend etwas in die Belüftungsanlage getan oder sind die Visionen real?

KOHLE MACHEN

In Rapture liegt das Geld buchstäblich auf der Straße. Oft haben besiegte Kontrahenten ein paar Münzen bei sich. Größere Beträge finden Sie in Geschäftskassen oder Schmugglerverstecken.

Entzugserscheinungen absoluten Blödsinn. Klar, dass unter solchen Umständen niemand mehr seiner normalen Arbeit nachgeht und in der Stadt anarchistische Verhältnisse herrschen. Doch *Rapture* versinkt nicht nur im Chaos: Da sich die Arbeiter nicht mehr um Reparaturen kümmern, entstehen immer mehr Schäden. Der Wasserspiegel steigt ...

AM LAUFENDEN BAND

Was sich in den kommenden Stunden abspielt, ist für Computerspieler ein Traum. Ohne genau zu wissen, was er eigentlich in dem Unterwasserlabyrinth verloren hat, tappt der Spieler durch wunderschöne, oft grellbunte Levels, in denen jede Menge Überraschungen warten. In nahezu jedem größeren Raum finden Sie Tonbandaufnahmen der Rapture-Bürger, die Ihnen häppchenweise Aufschluss über die Hintergrundgeschichte geben. Nach und nach setzt sich auf diese Weise ein gewaltiges Mosaik zusammen. Die Entwickler verraten nie zu viel, sodass die Stimmung stets unheimlich und mystisch bleibt. Man hat fortwährend den Eindruck, etwas ganz Großem auf der Spur zu sein. Durch geschickte Geschichtswendungen und Verschwörungen schwebt über dem Spieler permanent ein dunkles Geheimnis, das stellenweise erdrückender wirkt als drei Big Macs auf nüchternen Magen. Zu Beginn ist alles noch relativ unkompliziert. Herr Atlas, unser einziger Kontakt zu einem scheinbar „normalen" Rapture-Bürger, meldet sich erneut über Funk. Mit angsterfüllter Stimme bittet er uns, ihm dabei zu helfen, seine Familie wiederzufinden. Da wir gerade eh nichts Besseres zu tun haben, willigen wir ein – eine andere Möglichkeit bietet sich sowieso nicht. Mit Rohrzange und Revolver bewaffnet, macht sich der Protagonist auf, um die Vermissten zu finden. Im Gegenzug will Atlas Ihnen zeigen, wie Sie unbeschadet aus Rapture fliehen kön-

EINEN HEBEN

Ein Großteil der Rapture-Belegschaft sind Russen. Kein Wunder also, dass in vielen Räumen Wodka und anderes hochprozentiges Zeug herumliegt. Das bringt Ihnen Lebensenergie, aber auch Promille.

GEHEIMNISSE ENTDECKEN

In Rapture wimmelt es nur so von Bonusgegenständen. Belauschen Sie die Bewohner, um Tipps zu bekommen, wo sich Gegenstände befinden. Außerdem gibt es viele verborgene Kisten mit wertvollem Inhalt.

DROGEN NEHMEN

Ohne Adam und Eve haben Sie kaum eine Überlebenschance gegen die immer stärker werdenden Feinde. Ist die Plasmid-Energie aufgebraucht, bringen Sie sich mit einer Eve-Spritze wieder auf Vordermann.

SICH UM MÄDCHEN KÜMMERN

Die niedlichen Little Sisters haben viel Adam dabei. Um an sie heranzukommen, müssen Sie erst die Big Daddys aus dem Weg räumen. Dann können Sie die Kleinen retten oder um die Ecke bringen.

FÄHIGKEITEN VERWALTEN

Die Verteilung der Gentonika und Plasmide läuft in einem übersichtlichen Menü ab. Hier tauschen Sie die Talente im Drag-&-Drop-Verfahren aus.

nen. Die Bande von Entführern versteckt sich in einem U-Boot nahe der Fischfabrik. Per Mausklick wechseln Sie in die Kartensicht. Während dieser Zeit pausiert das Spiel und Sie haben alle Zeit der Welt, Ihre Route zu planen. In der Übersicht finden Sie auch die Markierungen, wo sich Gen-Bankautomaten, Heil-Stationen oder Verpflegungsmaschinen befinden. „Wofür brauche ich bitte eine Gen-Bank?", denken Sie gerade? Die Antwort gibt's im nächsten Abschnitt.

DAS IST ABSOLUT SPRITZE!

Eigentlich dreht sich in *Bioshock* alles um Drogen. Harte Drogen, die man sich mit der Spritze in die Adern jagt. Zum einen gibt es das bereits erwähnte Adam, das Ihre Gene verändert und Ihnen so zusätzliche Fähigkeiten spendiert. Diese neuen Talente heißen Plasmide und Gen-Tonika – und stellen zwei der Kernpunkte von *Bioshock* da. Plasmide sind eine Art übernatürliche Zusatzwaffen, die Ihnen im Kampf entscheidende Vorteile verschaffen, bei den Tonika dreht es sich hingegen um normale Aufwertungen wie zum Beispiel permanent erhöhte Lebensenergie oder mehr Durchschlagskraft für eine Ihrer Wummen. Hier punktet der ansonsten lupenreine Ego-Shooter mit intelligenten Rollenspielelementen, die den Spielfluss allerdings leicht ins Stocken bringen. Per Tastendruck kommen Sie in ein übersichtliches Untermenü. Dort sehen Sie mehrere Tabellen, wo Ihre bereits erworbenen Zusatzfertigkeiten angezeigt sind. In diesem Menü können Sie sich zwar informieren, aber keine Änderungen vornehmen. Das Problem dabei: Anfangs haben Sie im Inventar gerade mal Platz für zwei Plasmide – das ist deutlich zu wenig, um richtig Rambazamba zu veranstalten. An bestimmten Maschinen, den Gatherer's Gardens, können Sie gesammeltes Adam unter anderem gegen neue Plasmiden-Slots tauschen. So können Sie bis zu sechs Plasmide gleichzeitig

PC ACTION-Testlogbuch
Bioshock

Wir hatten das Glück und durften das bizarre Abenteuer als eines der ersten PC-Magazine durchspielen.

RALPH WOLLNER

MITTWOCH, 1.8.2007 | **10:11 Uhr**

Ich habe mich den ganzen Morgen auf die *Bioshock*-Version gefreut und bin mal lieber früher in die Redaktion gegondelt. Jan Sturm, PR-Manager von Take 2, erschien pünktlich um 10 Uhr. Eine nette DVD mit der Testversion hatte er allerdings nicht im Gepäck. Dafür stellte er mir einen Rechner vor die Füße, auf der das fertige *Bioshock* installiert ist. „Das Ding gehört die nächsten Tage dir", grummelte Herr Sturm mir entgegen. Nachdem ich unseren Praktikanten dazu verdonnert habe, den Rechner aufzubauen, gehe ich erst mal frühstücken.

MITTWOCH, 1.8.2007 | **11 Uhr**

Gerade habe ich die Intro-Sequenz hinter mir und wage die ersten Schritte in die Unterwasserwelt. Schon jetzt packt mich die düstere Atmosphäre bei den Glöckchen und lässt mich mein trauriges Dasein vergessen. Ja, ich bin ein Held und Rapture braucht mich. Frohen Mutes haue ich den ersten Splicern meine Rohrzange um die Ohren und raube die Pixelleichen aus. Von der Kohle gehe ich mir am nächsten Verpflegungsautomat Drogen kaufen. Warum muss ich plötzlich an Holland denken?

MITTWOCH, 1.8.2007 | **14 Uhr**

Mit Bravour schlage ich mich durch das erste Level. Schon jetzt bin ich Fan der stilvollen, neonbunten Grafik. Dem ganzen Spiel haftet ein künstlerisches Flair an. Bis jetzt stimmt einfach alles: Die Optik, die Sprachausgabe und die mystische Hintergrundgeschichte ziehen mich voll in den Bann. Momentan halte ich *Bioshock* für das beste Spiel der Welt. Bitte lieber Gott, lass die Zeit einfach stillstehen.

MITTWOCH, 1.8.2007 | **22:30 Uhr**

Jan Sturm ist auf seinem Sitz eingenickt und vernachlässigt seine Aufsichtspflicht. Ich klebe ihm ein paar Zigarettenpapierchen ins Gesicht und schiebe es nachher auf die Kollegen von der PC Games. Nach knapp zehn Stunden Express-Daddeln dürfte ich etwa die Hälfte des Abenteuers hinter mir haben. Ich wecke Herrn Sturm mit meiner Schreckschusspistole und muss mir anhören, dass das nicht witzig sei. Das sehe ich anders ...

DONNERSTAG, 2.8.2007 | **8 Uhr**

Frisch und fröhlich mache ich mich ans Werk. Ich bin mittlerweile im Arcadia-Level, das ist quasi die grüne Lunge von Rapture. Hier stehen überall Bäume herum, die für die Frischluftversorgung der Stadt zuständig sind. Mein Bildschirm erstrahlt in saftigem Grün und überhaupt bin ich von der Optik total begeistert.

DONNERSTAG, 2.8.2007 | **12 Uhr**

Die Schlaftabletten haben endlich gewirkt. Eigentlich wollte Herr Sturm so langsam abdampfen und natürlich die Rechner mitnehmen. Ich lasse ihn seelenruhig pennen und gebe alles, um das Spiel durchzuzocken. Bis jetzt gab es keine Längen.

DONNERSTAG, 2.8.2007 | **19 Uhr**

Ich muss wohl eingeschlafen sein. Eines der Enden kenne ich jetzt, verrate aber nicht welches. Herr Sturm weckt mich mit meiner Schreckschusspistole. Ich finde das nicht witzig, aber das sieht er wohl anders.

GUTE ZEITEN

Es ist zwar gemein, Splicer mit einem starken Elektroschock zu rösten, macht aber unglaublich Spaß.

SCHLECHTE ZEITEN

Das Minispiel, wenn man zum Beispiel einen Safe knackt, geht einem auf die Dauer ziemlich auf den Senkel.

aktivieren. Mit der Zeit haben Sie aber locker zehn bis 15 dieser Teile im Gepäck. Was also tun, wenn Sie die falschen Plasmide aktiviert haben? Ganz einfach! Sie müssen nur auf die Karte blicken und einen Genbankautomaten (gibt es in jedem Level) ausfindig machen. Hier können Sie per Drag-&-Drop-Verfahren die Symbole tauschen. Im Spiel ist das nicht so kompliziert, wie es sich vielleicht liest, aber um eine gewisse Eingewöhnungszeit kommen Sie nicht herum. Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Sie haben das Plasmid „Abfackeln" aktiviert. Das erkennen Sie daran, dass der Protagonist statt mit einer Wumme mit einem brennenden Händchen vor der Nase herumflitzt. Nach einer Weile bemerken Sie, dass „angemachte" Feinde sich in eine der vielen Pfützen schmeißen und sich so löschen. Mist! Also nichts wie ab zur Genbank, Abfackel-Plasmid gegen „Elektroschock" tauschen und zurück zu den Gegnern hetzen. Jetzt können Sie die Wasserlachen unter Strom setzen und gleich mehrere Rapturaner auf einmal rösten. Verstanden? Brav! Das eigentlich clevere Prinzip hat nur einen Haken: Gerade als Anfänger kann man die Vor- und Nachteile der Plasmide noch nicht einschätzen und probiert ziemlich viel herum. Das nimmt einen eventuell derart in Beschlag, dass man fast vergisst, was das Ziel der aktuellen Mission ist. Na ja, das ist eben wie bei Frauen: Kleine Schönheitsfehler nimmt man für eine echt scharfe Nummer doch gern in Kauf. Mehr Informationen zu den Plasmiden entnehmen Sie dem Extrakasten „Ein glückliches Händchen" (rechts unten).

ADAM UND EVA

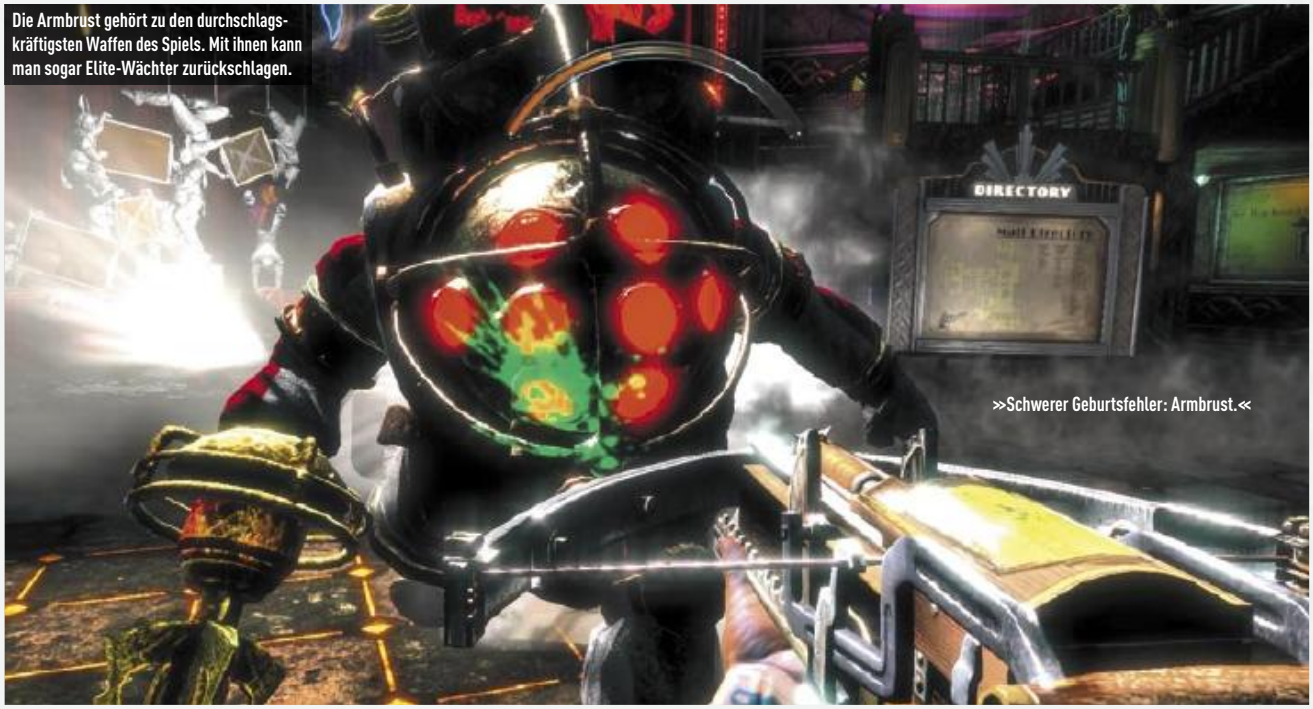
Jeder Einsatz der Plasmide kostet Energie. Die heißt „Eve" und liegt in praktischen Spritzen verpackt überall in der Gegend herum. Immer wenn Ihr Eve-Balken gen null sinkt, schnappt sich der Protagonist eine Injektion und hämmert sie sich vor Ihren Augen in den Arm – ein kurzes „Pfffffftt" und die Plasmide sind wieder voll einsatzbereit. Im späteren Spielverlauf haben Sie ohne Plasmid-Unterstützung kaum eine Chance gegen die immer clever agierenden Feinde. Achten Sie also darauf, stets genug Eve-Vorrat dabeizuhaben. Allein aus diesem Grund ist es wichtig, einen Großteil der meist durch Leichenfledderei erbeuteten Knete zu sparen, um an Verkaufsautomaten neue Eve-Fixen zu erstehen.

BÜRGER-KING

Nach dem komplizierten Teil konzentrieren wir uns wieder aufs Wesentliche: Ballern. Die meiste Zeit von *Bioshock* verbringen Sie damit, verwirrte Rapturaner flachzulegen. Durch Adam-Missbrauch durchgeknallte Bürger heißen „Splicer" und hängen in der Unterwasserstadt an allen Ecken und Enden herum. Dabei teilen sich die Splicer in viele Untergattungen auf. Der Otto-Normalgegner nennt sich „Thugish-Splicer", ist meist nur mit einer Schlagwaffe ausgerüstet und hat soviel Hirn wie Kurt Cobain, nachdem er zu tief in die Schrotflinte geschaut hatte. Die „Spider-Splicer" sind da schon um einiges gewitzter: Mit ihren Widerhaken können sie die Wände hochflitzen und sich sogar an der Decke entlanghangeln wie Spider-Man. Spätestens dann, wenn Sie es mit zwei der quirligen Biester zu tun haben, geht es auf dem Bildschirm hektischer zu als auf einem türkischen Wochenmarkt. Um Ihnen die Spannung nicht zu nehmen, verraten wir nicht, dass später noch bombige „Nitro-Splicer" und schwer bewaffnete „Lead-Splicer" auf Sie warten. Wie dem auch sei, in *Bioshock* gibt es viele Möglichkeiten, den Feinden den Garaus zu machen. Wer ausschließlich auf Feuerwaffeneinsatz setzt, steht ab der Hälfte des Spiels im wahrsten Sinne des Wortes vor dicken Problemen, denn die sogenannten „Big Daddys" entpuppen sich als hünenhafte, schwer gepanzerte Krieger, die überhaupt keinen Spaß verstehen. Die Riesen sind die Leibwächter der „Little Sisters", niedliche Mädchen, die mit dicken Spritzen durch die Gegend schlurfen und herumliegenden Leichen das verbliebene Adam abzapfen. Krass!

KLEIN, ABER GEMEIN

Eines der jungen Dinger allein anzutreffen, ist unmöglich, sie haben immer einen Big Daddy im Schlepptau. Solange Sie den Gören nicht zu nahe kommen, lassen die Hünen Sie in Ruhe und zeigen mit sehr menschlich wirkenden Gesten an, dass Sie sich fernhalten sollen. Unser Tipp: Schauen Sie sich aus



Die Armbrust gehört zu den durchschlagskräftigsten Waffen des Spiels. Mit ihnen kann man sogar Elite-Wächter zurückschlagen.

»Schwerer Geburtsfehler: Armbrust.«

sicherer Distanz mal an, wie die kleinen Schwestern mit ihren großen Beschützern umgehen. Oft laufen sie Hand in Hand nebeneinander her und führen herzliche Dialoge. Die Mädchen wohnen in einem verborgenen Höhlensystem in den Mauern der Stadt. Überall in Rapture gibt es Löcher in den Wänden, hinter denen die Kleinen ihren Schönheitsschlaf abhalten. Ist es an der Zeit, auf Adam-Ernte zu gehen, klopfen die Big Daddys an die Wand und warten, bis ein Mädel aus der Öffnung klettert. Behutsam packen die Hüter die zarten Körper und setzen Sie sanft auf den Boden. Man hat fast schon ein schlechtes Gewissen, wenn man vor den Augen der Süßen ihren großen Kumpel zusammenballert – aber Sie brauchen nun mal das Adam. Und das rücken die Mädels nicht freiwillig raus.

GEH HACKEN

Splicer und Big Daddys sind bei Weitem nicht die einzigen Gefahren, die in Rapture lauern. Andrew Ryan hat die Stadt mit einem cleveren Sicherheitssystem ausgestattet, das uneingeladene Gäste im Nu zu Schweizer Käse verarbeitet. Sollten Sie eine der vielen Überwachungskameras erspähen, macht sich ein Haufen Drohnen auf den Weg, um Ihnen zu zeigen, dass Sie nicht erwünscht sind. Die Dinger sehen aus wie Mini-Hubschrauber mit einem überdimensionalen Maschinengewehr. Da die Teile nach wenigen Treffern abschmieren, treten sie gleich

Ein glückliches Händchen

Außer mit normalen Waffen haben Sie die Möglichkeit, mithilfe der Plasmide ordentlich die Puppen tanzen zu lassen.

In *Bioshock* sind die Spezialfähigkeiten das Salz in der Suppe. Da maximal sechs auf einmal aktivierbar sind, ist die Kombination der richtigen Plasmide DER Schlüssel zum Erfolg. Mit den Dingern können Sie unter anderem Leute abfackeln, mit Elektroschocks bearbeiten, in Eissäulen verwandeln oder ihnen einen Bienenschwarm entgegenschleudern. Aber es gibt auch Plasmide, die nur indirekt eingesetzt werden. Zum Beispiel die „Daddy-Hypnose", durch die Sie die Big Daddys zu Ihren Mitstreitern machen. Besonders viel Chaos richten Sie mit „Zorn" an. Wenn Sie diesen Plasmiden auf einen Gegner feuern, greift er alles an, was sich in seiner Nähe befindet. Das ist gerade bei Massenkeilereien ein Riesenspaß. Welchen Plasmiden Sie gerade verwenden, erkennen Sie an der Darstellung Ihrer Hand, die von Plasmid zu Plasmid variiert. Wir haben die schönsten Exemplare für Sie hier zur Erläuterung zusammengestellt.

PLASMIDEN-MENÜ

ELEKTROSCHOCK

WIRBELFALLE

TELEKINESE

ABFACKELN

BIENENSCHWARM

BIG-DADDY-HYPNOSE

ABLENKUNGSMANÖVER

Äh ... Geht das auch im echten Leben?

Viele Dinge von *Bioshock* sind gar nicht so weit hergeholt. Wir haben nachgeforscht.

Den Big Daddy markieren

Redaktions-Butterflocke Wolfgang Fischer spielt oft nicht nur den Big Daddy, er lässt selbigen auch raushängen und erschreckt damit kleine Kinder. Herr Blumenthal war kürzlich nicht sehr begeistert davon und meinte nach einem längeren Gespräch unter vier Augen, er kenne nun seinen persönlichen Bioschock. Merkwürdigerweise lehnte er den Rest der Woche jede ihm angebotene Sitzgelegenheit ab. Dazu kommt, dass Herr Fischer sich seitdem auffallend lieblich gegenüber Blumenthal benimmt und ihn jeden Abend nach Hause fährt.

Durch die Gegend spritzen

Foto: action press

Den Einsatz von Injektionen gibt es nicht nur beim Arzt – nein, es passiert täglich im Verborgenen. Unsere Radprofis mit ihrer Spritz-Tour können da ein Liedchen von singen. Auch im Promi-Milieu hauen sich die Reichen und Schönen gern mal Stoff in die Adern. Lebender Beweis: Rockmusiker Pete Doherty (Babyshambles). Die wandelnde Haus-Apotheke haut sich alles rein, was sie zwischen die Finger bekommt – und Freundin Kate Moss macht gleich mit! Eine coole Sau werden Sie durch Gebrauch der Nadel nur in *Bioshock* – also Finger weg!

Sich für die gute Seite entscheiden

Foto: action press

In *Bioshock* dürfen Sie entscheiden, ob Sie ein guter Held werden oder ein schlechter. Im Spiel bewerkstelligen Sie das, indem Sie kleine Gören heilen oder Ihnen den Hals umdrehen. Im echten Leben ist das nicht ganz so radikal. Wer viel betet, Kondome verdammt und eine Wahl gewinnt, wird Papst. Danach ist man für viele Millionen Gläubige ein Held. Wie im Spiel bekommt der Papst nach seinem Ende den guten Abspann zu Gesicht. Antihelden (Hitler) zerstören die Welt und landen in der Hölle – sagt der Papst. Genau wie in *Bioshock*.

>>Brennt höllisch: Neurodermitis.<<

Mit dem Plasmid „Abfackeln" können Sie den Feinden aus sicherer Entfernung Feuer unter dem Hintern machen.

in Horden auf, umzingeln Sie und eröffnen von allen Seiten das Feuer. Entweder Sie nehmen jeden der kleinen Apparate nacheinander aufs Korn oder Sie bedienen sich einer anderen, wesentlich eleganteren Methode: Wenn Sie nahe genug an eine Wachdrohne herankommen, können Sie sich per Tastendruck in den Stromkreislauf des kleinen Roboters hacken. Dazu erwartet Sie ein Spielchen, bei dem Sie eine Leitung vom Start bis zum Zielpunkt legen und damit das System kurzschließen. Das Ganze ist ein zweidimensionales Knobelspiel, bei dem Sie Kärtchen umdrehen und die einzelnen Leitungsteile richtig kombinieren müssen. Falls Sie sich darunter nichts vorstellen können, sehen Sie sich den Screenshot auf Seite 80 unten an. Doch Sie können nicht nur die Drohnen hacken, sondern auch Selbstschussanlagen, Verpflegungsautomaten, Panzerschränke – ach eigentlich alles, was einen elektronischen Sicherheitsmechanismus hat. Wenn Sie die Maschine kurzschließen, gibt es eine Belohnung: Wachdrohnen kämpfen an Ihrer Seite, Geldschränke öffnen freiwillig ihre Türen und Automaten verteilen ihren Inhalt gratis. Sollte Ihr Versuch allerdings fehlschlagen, bekommen Sie ordentlich eine gewischt. Zu Beginn machen diese Denkspiel-Einlagen zwar Spaß, aber nach einer Weile geht die Rohrverlegerei ziemlich auf den Keks. Zum Glück haben Sie später das nötige Kleingeld, um sogenannte „Autohacks" zu kaufen. Mit den Teilen schließen Sie alles kurz – ganz ohne Spielchen.

KÜNSTLERISCHER ANSTRICH

Auch wenn die geschnittene deutsche Version gegenüber der US-Variante mit weitaus weniger Brutalität daher-

>>Bei den Frauen kam er schlecht an, dafür war er ein echter Bienen-Schwarm.<<

Der Bienenplasmid schleudert den Gegnern einen ganzen Schwarm stechwütiger Insekten entgegen.

»Immer auf dem Sprung: Ärzte ohne Grenzen.«

Im späteren Spielverlauf werden die Feinde immer schlauer und greifen auch mit Sprungattacken an.

kommt, ist auch das entschärfte *Bioshock* alles andere als ein Kindergarten. Die düstere Atmosphäre droht Sie manchmal zu erdrücken und auch diverse Schockmomente sorgen für spontane Gänsehaut-Attacken. Unterstützt wird das unheimliche Abenteuer von einer bombastischen Optik, die manchmal den Eindruck macht, als wären die Szenerien gemalt. Hier lässt die *Unreal*-Engine 3 ordentlich die Muskeln spielen und besticht durch feines, dynamisches Licht, Echtzeit-Schatten und allerhand Bombast-Effekte. Falls Sie einen Vista-Rechner besitzen, verwöhnt Sie Direct-X-10 zudem mit plastisch wirkendem Wasser, realitätsnahen Nebelschwaden – überhaupt sieht alles noch einen Tick filigraner aus.

DAS KANN SICH HÖREN LASSEN

In technischer Hinsicht gibt es bei *Bioshock* nichts zu meckern. Die Hintergrundgeräusche lassen sich wegen des transparenten EAX-Sounds bestens lokalisieren und es fällt leicht, Feinde zu orten. Und ganz im Ernst: Die Geräusche der Feuerwaffen klingen dermaßen fett, dass die Ballerei noch eine ganze Kante mehr Laune bereitet. Doch auch die deutsche Lokalisation kann sich hören lassen. Die Dialoge wirken real und nicht vom Blatt abgelesen. Oft schwingt in den Stimmen Panik mit und die Sprachausgabe klingt zittrig und ängstlich. Während des gesamten Spiels haben Sie übrigens das typische Unterwassergluckern im Ohr, das man aus Taucher-Filmen kennt. Dieser unfreiwillige Tinnitus verstärkt die Atmosphäre zusätzlich und so hat man tatsächlich den Eindruck, irgendwo auf dem Meeresboden zu hocken.

STEUERERKLÄRUNG

Die klassische Maus-Tastatur-Steuerung leistet bei *Bioshock* gewohnt gute Dienste. Anders als mit der Gamepad-Alternative können Sie sich mit der Maus wesentlich schneller drehen und genauer zielen. Ähnlich wie in *Vietcong* schalten Sie per Maustaste in die Kimme-&-Korn-Ansicht. Nur so ist es möglich, Widersacher auf größere Distanzen exakt auszuknipsen. Anfänger dürften mit der mit Funktionen zugekleisterten Tastatur ihre liebe Mühe haben. Doch wenn Sie sich allzu blöde anstellen, gibt Ihnen das Programm per Texteinblendung nützliche Tipps. Ähnlich verhält es sich mit den meist simplen Rätseleinlagen. Oft liegt die Lösung auf der Hand, doch wenn Sie ein geistiger Tieffflieger sind, greift Ihnen das Spiel auch hier unter die Arme. So ist es uns während des gesamten Abenteuers nicht einmal passiert, dass wir nicht weiterwussten und ziellos durch die Gegend gelaufen sind. Das liegt natürlich auch daran, dass *Bioshock* sehr linear verläuft. Gut, es gibt in einigen Missionen mehrere Lösungswege, aber insgesamt schreibt einem das Spiel schon vor, was man wann und wie zu tun hat. Dafür zählt *Bioshock* mit über 20 Stunden Spielzeit zu den Schwergewichten des Genres. Mehr kann man von einem Ego-Shooter kaum erwarten. Ralph Wollner

Info: www.2kgames.com/bioshock

Vergleich

Bioshock

PRO + CONTRA
- \+ Packende Atmosphäre
- \+ Dynamischer Spielverlauf
- \+ Keine Längen
- \- Kein Mehrspieler-Modus

92% EINZELSPIELER

Prey

PRO + CONTRA
- \+ Einige frische Ideen
- \+ Glaubhafte Atmosphäre
- \+ Relativ fordernde Rätsel
- \- Ein paar Längen

86% EINZELSPIELER

Quake 4

PRO + CONTRA
- \+ Durchdachtes Spieldesign
- \+ Fette Endbosse
- \+ Super Mehrspieler-Modus
- \- Zum Teil sehr schwierig

85% EINZELSPIELER

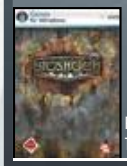
JOACHIM HESSE

Wahnsinn! So gute Ballerspiele gibt es selten! Da haben die *System Shock 2*-Entwickler ganze Arbeit geleistet. Die Atmosphäre ist dichter als Harald Juhnke in seinen besten Tagen. Das liegt maßgeblich am stimmigen Sound und den glaubhaften Charakteren im Spiel. Ich ertappte mich mehrmals dabei, wie ich einfach irgendwelche Personen oder einen vorbeischwimmenden Wal beobachtet habe, ohne ins Geschehen einzugreifen. Hut ab, *Bioshock* ist ein Meilenstein, ein Spiel, das sich jeder Action-Fan zulegen sollte. Nur eines geht mir wirklich auf den Keks: Warum müssen selbst Erwachsenen-Spiele für Deutschland geschnitten werden?

RALPH WOLLNER

Man nehme die Geschichte von Captain Nemo und kombiniere sie mit dem New York der Sechzigerjahre – fertig ist das Endzeitszenario von *Bioshock*. Durch die hohe künstliche Intelligenz der Computer-Charaktere und die vielen interaktiven Objekte ist es den Programmieren gelungen, eine in sich abgeschlossene, lebendige Welt zu erschaffen. Und die wirkt genauso anziehend wie das monatliche Playmate: Es ist nahezu unmöglich, die Maus beiseitezulegen, bevor nicht der Abspann vor der Nase läuft. Das dauert knapp 25 Stunden, wenn Sie ohne Hektik und bei mittlerem Schwierigkeitsgrad daddeln. Ein Wahnsinns-Spiel!

Bioshock



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	24. August 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Irrational Games
VERTRIEB	Take 2
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9.0c-Grafikkarte, 8GB HD, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Unserem Hauptcharakter kann niemand das Wasser reichen: kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	91%
SOUND	92%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
- \- Auf die Dauer etwas nervige Mini-Spiele - 3%
- \- Im späteren Spielverlauf nicht mehr ganz so abwechslungsreich - 3%
- \- Gewöhnungsbedürftiges Aufwertungs-System - 2%

= 92% EINZELSPIELER

HERAUSRAGEND
Der absolute Ego-Shooter-Hammer: Schön, bizarr und wahnsinnig vielseitig.

Auf einem Marktplatz in Hongkong gerät Inspektor Tequila (im Vordergrund) in einen Hinterhalt.

»Ich kann's nicht mehr halten. Sag mir sofort, wo die nächste Toilette ist!«

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Endlich Asia-Wochen!

PC ACTION GOLD 10-2007

AUF DVD TRAILER

Vier Jahre nach *Max Payne 2* gibt es dank Action-Regisseur John Woo einen neuen König im „Ich ballere alle filmreif um"-Genre. Halleluja!

Es war nicht immer einfach, Grenzen zu überschreiten. Vor knapp 20 Jahren ist man schon mal auf eine Mine getreten, wenn man vom Osten in den Westen Deutschlands flanieren wollte. Inspektor Yuen, virtueller Polizist aus Hongkong und der Held, den Sie im Actionspiel *John Woo presents Stranglehold* in der Verfolgerperspektive steuern, hat es da einfacher: Weil ihm die feigen Methoden seiner Vorgesetzten auf den Sack gehen, mischt er die brutale Unterwelt der ehemaligen Kronkolonie auf eigene Faust auf. Der Hauptdarsteller, der wegen seiner Neigung zum mexikanischen Agaven-Brand den Spitznamen Tequila trägt, ist ein Typ nach unserem Geschmack: zynisch, unerschrocken, immer einen lockeren Spruch auf den Lippen. Wir stehen auf ihn, obwohl wir durch die Bank hetero sind.

RUF DIE POLIZEI!

Ausnahmezustand in Hongkong: Ein Verbrechersyndikat hat einen Polizisten verschleppt und stellt die Forderung, dass sich am Treffpunkt in der Stadt Kowloon mitten in einer Hochhaussiedlung nur ein einziger Bulle blicken lassen soll. Andernfalls wollen die Ganoven nicht verhandeln. Polizeichef Ed Lee möchte konsequent durchgreifen und ein gesamtes Einsatzkommando schicken. „Nein,

So spielt sich Stranglehold

Sie meinen also, bei *Stranglehold* geht es nur um pausenlose Schusswechsel? Stimmt! Die sind jedoch abwechslungsreich verpackt.

TRICKS ANWENDEN

Fein: Im Laufe der ersten Abschnitte erlernen Sie vier Zusatzfertigkeiten. So darf Tequila seine Lebensenergie auffrischen, einen Ritt auf der Pistolenkugel wagen (Bild), in Rage verfallen oder Tauben durch die Luft fliegen lassen.

BOSSGEGNERN EINHEIZEN

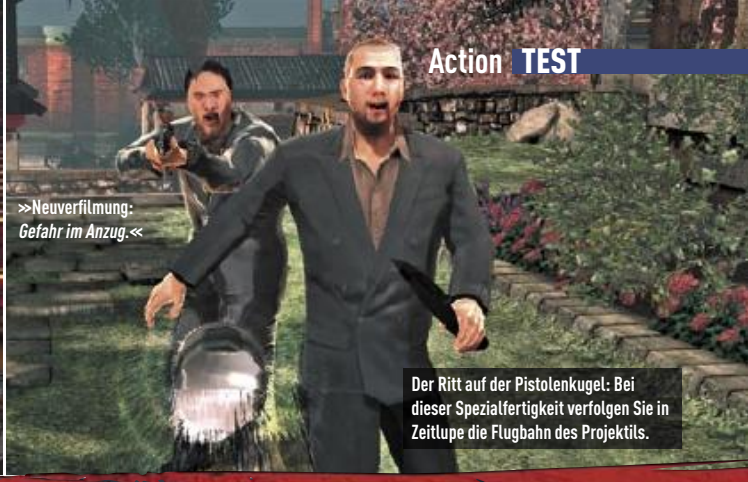
Nicht nur die Thematik in *Stranglehold* ist knallhart, sondern auch die flinken und mächtigen Bossgegner. Fies: Oft haben Sie zusätzlich mit reichlich Verstärkung zu kämpfen. Da haben Sie alle Hände voll zu tun!

SCHNELL REAGIEREN

Manchmal gerät der sonst so ruhige Inspektor Tequila in leichte Panik. Zum Beispiel, wenn ihn eine Bande Ganoven umzingelt: Bei diesem Mini-Spielchen in Zeitlupe weichen Sie Kugeln aus und legen die Feinde um. Heftig!

»Hat sich selbst übertroffen: der Weltmeister im Kunstparken.«

Ausgerüstet mit zwei vollgepackten Gitarrenkoffern begibt sich Tequila in ein edles Casino.



»Neuverfilmung: *Gefahr im Anzug.*«

Der Ritt auf der Pistolenkugel: Bei dieser Spezialfertigkeit verfolgen Sie in Zeitlupe die Flugbahn des Projektils.

»Motiviert: die Putze legt sich ins Zeug.«

Nach einem Hechtsprung landet Inspektor Tequila alias Chow Yun-Fat auf dem Boden und ballert dort weiter.

ich gehe allein", widerspricht Tequila seinem Boss. Daraufhin meint Jerry, ein Kollege: „Allein? Das ist doch verrückt!" – „Du warst doch auch mal der Verrückte, und schau dich jetzt an, Jerry!" Mangelndes Selbstbewusstsein kann man Tequila nicht vorwerfen. Er zieht los, bringt gefühlte 4.268 Pixelverbrecher um die Ecke, verwüstet komplette Straßenzüge sowie ein Teehaus und stellt daraufhin fest, dass man es auf ihn abgesehen hat. Chef Lee taucht auf: „Du hättest nicht allein gehen sollen." – „Ich war nicht allein, ich hatte meine zwei Freunde dabei", erläutert der Held lässig und zeigt auf seine Pistolen. Haben wir eigentlich schon erwähnt, dass wir solche Charaktere über alles lieben?

THE WHO IS WOO

Sie sind zwar sicherlich wegen unserer Vorberichterstattung zu *Stranglehold* bestens informiert über das erste Actionspiel von John Woo, doch wir fassen gern noch mal zusammen. Woo = legendärer Filmemacher aus Hongkong, auch „Mozart der Zerstörung" genannt, Gründer des Untergenres Heroic Bloodshed (übersetzt: heldenhaftes Blutvergießen), verantwortlich für die Hollywood-Streifen *Mission Impossible 2* (Tom Cruise) und *Im Körper des Feindes* (Nicolas Cage), friedliebender Pazifist, mag am liebsten Ameisenhoden mit Speck zum Frühstück. Okay, den letzten Punkt haben wir uns ausgedacht. Was aber nicht gelogen ist: seine Vorliebe für den Schauspieler Chow

Im Würgegriff

Stranglehold **heißt übersetzt „Würgegriff". Auch im echten Leben gibt es zahlreiche Gelegenheiten zum Würgen.**

Bart Simpson

Da hat man's als Sohn nicht einfach: Der Vater ist Alkoholiker, hirnamputiert und man ist ständigen Misshandlungen ausgesetzt. Kollege Christian Gürnth hatte eine traurige Kindheit. Ach ja, witzig: die Simpsons (oben).

PC ACTION-Redaktion

In der PC ACTION-Redaktion wird ständig gewürgt. Nicht nur im Chefbüro wegen qualitativ minderwertiger Texte, sondern auch aufgrund von Antipathie. Den Berufsgenossen Alexander Frank kann zum Beispiel niemand leiden (Bild).

Saddam Hussein

Einen wirklich folgenschweren Würgegriff erlitt Ex-Diktator Saddam Hussein (hier in einer Szene aus der US-Animationsserie *South Park*) im vergangenen Jahr. Daraufhin hat er sich richtig hängen lassen.

Testlogbuch
Stranglehold

Es ist endlich da: DAS Spiel für echte Männer.

LUKASZ CISZEWSKI

MITTWOCH, 1.8.2007 | **9:30 Uhr**

In den folgenden Minuten entscheidet es sich: Welcher Redakteur bekommt vom Chef-Tyrannen Hesse und Handlanger Fischer welches Spiel? Im Topf: *Bioshock*, *Medal of Honor: Airborne* und *John Woo presents Stranglehold*. Mir wäre jeder Titel recht. Hesse kommt strahlend an meinen Arbeitsplatz und meint: „Du bist gefeuert!" Mit trauriger Miene will ich gerade meine Sachen packen, als der Boss hinzufügt: „Haha, verarscht! Genau wie letztes Mal, als ich meinte, dass dein Arzt angerufen und einen bösartigen Tumor in deinem Kopf festgestellt hat! Muhahahahaha!" Sehr lustig.

MONTAG, 6.8.2007 | **9:35 Uhr**

Wolfgang Fischer überreicht mir die Testfassung zu *Stranglehold*. Auf die Frage, ob er das Spiel am Wochenende zum Laufen gebracht hat, antwortet er charmant: „Es geht dich 'nen Scheißdreck an, mit wem ich es oder was ich am Wochenende getrieben habe!" Danach die echte Spaßbremse: Die Auflösung im Spiel ist standardmäßig zu hoch eingestellt, sodass man gerade mal ein Drittel des Bildes zu sehen bekommt. Ein Patch soll die Probleme beseitigen, doch nix da. So ein Stress! Ich bringe alle um!

MONTAG, 6.8.2007 | **11:07 Uhr**

Hurra, *Stranglehold* läuft – nämlich auf meiner Mördermaschine mit Geforce 8800 GTX und auf einem 22-Zoll-Breitbild-Monitor. Ich starte das Spiel und kämpfe mich durch die Straßen von Hongkong. Ich bringe alle um!

MONTAG, 6.8.2007 | **13:01 Uhr**

Nachdem ich das Teehaus dem Erdboden gleichgemacht habe, reise ich zum zweiten Spielkapitel. Habe ich gerade noch auf Reklametafeln geballert, um damit meine Feinde zu plätten, stolziere ich nun bei Sonnenschein durch Blechhüttensiedlungen. Ganz so viel Freude wie im ersten Einsatz kommt dabei nicht auf. Vor allem die Passage, die ich am MG eines Hubschraubers verbringe, passt so gar nicht in die coole Filmatmosphäre. Wie es wohl weitergeht?

MONTAG, 6.8.2007 | **18:55 Uhr**

Entwarnung: Nach dem herausragenden ersten Level und dem soliden zweiten Schauplatz folgen fünf konstant überzeugende Kapitel mit massig Zerstörung, einer unglaublichen Optik und feinen Zwischensequenzen. Wunderbar!

GUTE ZEITEN

Die Zwischensequenzen stricken die Geschichte weiter.

SCHLECHTE ZEITEN

Der Abschnitt am MG-Geschütz ist eher mau.

»China-Raubkopie: *Blues Brothers*.«

Diese adrett gekleideten Herren tauchen im Casino-Level mit Doppelknarren und Maschinenpistolen auf.

Yun-Fat, der gleich mehrmals die Hauptrolle in John-Woo-Projekten übernahm. Und nun eben auch die Rolle des Inspektor Tequila in *Stranglehold*, dem Hongkong-Action-Streifen zum Mitspielen.

KLONKRIEGER

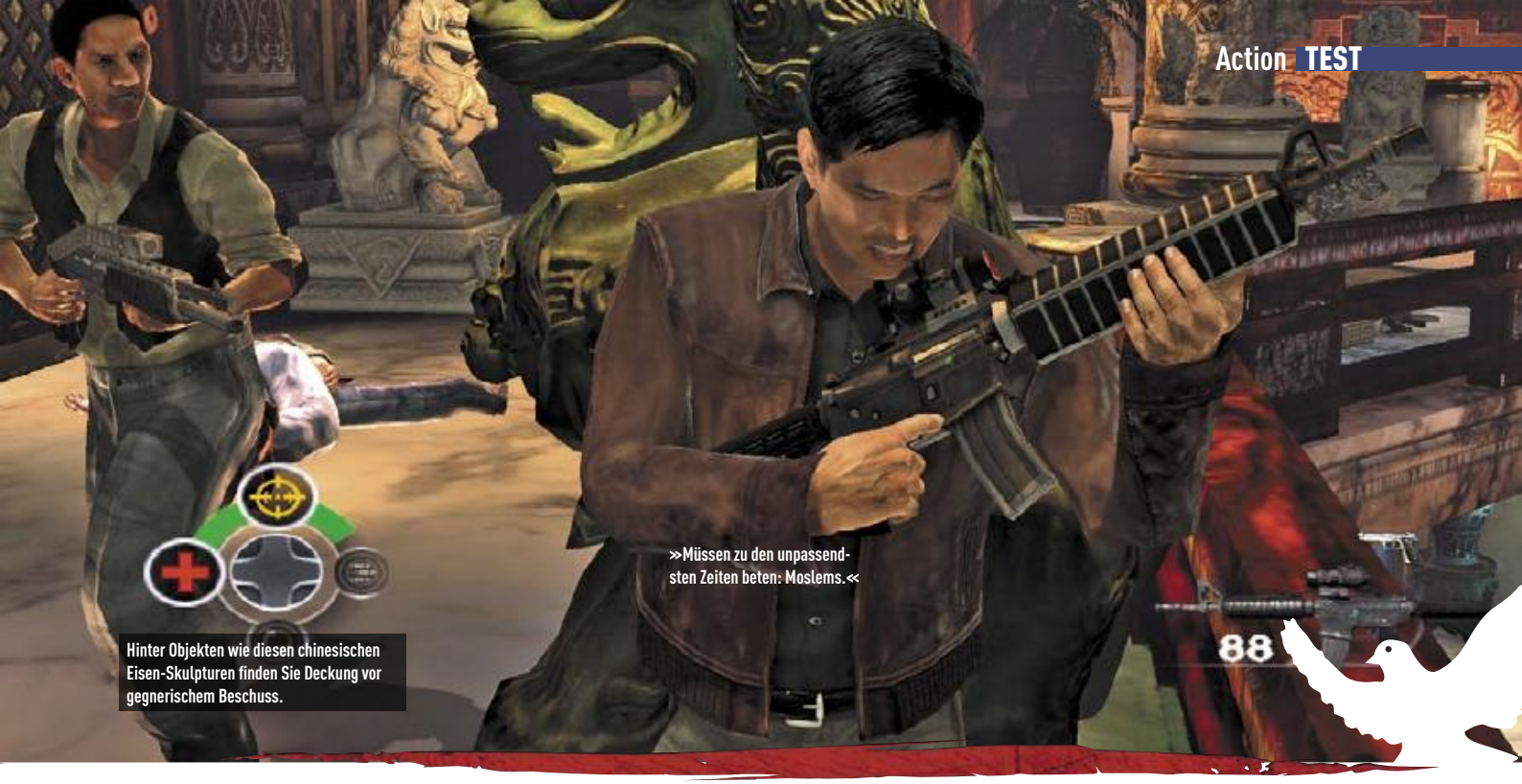
Reden wir nicht weiter um den heißen Brei herum, denn eine Tatsache ist unübersehbar: *John Woo presents Stranglehold* ist genau genommen ein zeitgemäßer *Max Payne 2*-Klon. Rache als Motiv, Hechtsprünge in Zeitlupe, der Ritt der Pistolenkugel – alles schon mal vor vier Jahren mit Max Schmärz erlebt. Doch der gravierende Unterschied ist, dass sich bei *Stranglehold* viele Aspekte opulenter präsentieren. War es beim damaligen technischen Stand äußerst beeindruckend, Kacheln und Türen kaputt ballern zu dürfen, gibt es in *Stranglehold* nur selten etwas, was sich nicht in seine Einzelteile zerlegen lässt. Wenn Sie als Tequila durch ein Restaurant hechten und dabei Aquarien, Betonpfeiler, Tische, Stühle, Flaschen, Lampen, Pflanzen und nebenbei Gegner abknallen, fliegen dabei mehr Fetzen als bei einer Lepra-Tanzrunde. Entsprechend groß sind die optischen Unterschiede eines Schauplatzes vor und nach einer Schießerei. Da können wir uns das Schmunzeln nicht verkneifen, wenn der Held lässig den Spruch ablässt: „Es war schon alles so zerstört, als ich hier ankam!"

MACH MAL LANGSAM!

Zwar ist die Zeitlupenfunktion mittlerweile ein alter Hut, sorgt aber stets dafür, spektakuläre Abschüsse optisch aufzuwerten. Wenn Sie per Knopfdruck über hell markierte Treppengeländer rennen und dabei in aller Ruhe Pixelmafiosi aufs Korn nehmen, kommt das gute, alte *Max Payne 2*-Spielgefühl wieder auf. Das liegt unter anderem daran, dass sich sozusagen nichts geändert hat: Die rechte Maustaste verfrachtet Tequila in den stets verfügbaren, aber mit einer Leiste begrenzten Zeitlupenmodus, während das Spiel in besonders spektakulären Situationen automatisch verlangsamt; wenn Sie beispielsweise an einer Deckenlampe hängen oder

Bei der Spezialfertigkeit „Drehangriff" ballert Inspektor Tequila wild um sich. Dabei erscheinen weiße Tauben. Saucool!

»Gewusst wie: Cheater beim Tontaubenschießen.«



Hinter Objekten wie diesen chinesischen Eisen-Skulpturen finden Sie Deckung vor gegnerischem Beschuss.

»Müssen zu den unpassendsten Zeiten beten: Moslems.«

per Hechtsprung eindrucksvoll durch die Lüfte segeln und dabei Gegner im Visier haben.

VERSTECK DICH!

Was lieben wir an Filmen? Genau, dass sich der Held einer Übermacht stellt, Sachen sprengt und trotzdem dabei nicht draufgeht. Damit Sie nicht bei der ersten Schießerei aus dem letzten Loch pfeifen, sollten Sie stets nach möglichen Schlupfwinkeln suchen, in denen Sie Deckung finden. Dafür besonders beliebt: Beton- und Holzpfeiler, die bei heftigem Feindbeschuss schon mal über dem Kopf des Helden zerbersten. Ist kein Pfeiler in Sicht, treten Sie einfach einen Tisch um und verstecken sich dahinter. Ganz fein: Ist es bei solchen schnellen Actiontiteln üblich, die Feinde lediglich mit Doppelpistolen, Schrotflinte oder dem Maschinengewehr zum Schweigen zu bringen, ist es bei John Woos interaktivem Film ratsam, elegant für Zerstörung und Pixeltod zu sorgen. Im Klartext: Wenn die bösen Buben genau unter einer riesigen Leuchtreklame stehen, bringt es mehr sogenannte Stil-Punkte, auf das Objekt zu zielen und damit die Kontrahenten zu erledigen. Kleine, leuchtende Markierungen zeigen an, wo solche imponierenden Szenen möglich sind. Darunter fallen auch tragende Holzbalken, Gasbehälter, an der Wand hängende Ventilatoren, Lampen und Feuerlöscher. Wenn Sie also brav die Umgebung nutzen, um die Schauplätze vom kriminellen Abschaum zu säubern, sieht's nicht nur deutlich spektakulärer aus, sie kriegen auch am Ende der Mission eine bessere Gesamtwertung.

KRASSE DETAILS

John Woo presents Stranglehold ist eigentlich ein Konsolen-Shooter. „Oh nein, das bringt doch immer technische und spielerische Hürden mit sich", denkt sich der eine oder andere kritische Leser nun. Pustekuchen: Das Ding spielt sich wie ein reinrassiger PC-Titel, denn die Macher haben die Steuerung perfekt von Gamepad auf Maus und Tastatur portiert. Grafisch gibt es ebenfalls kaum etwas zu meckern. Ganz selten fanden wir Umgebungsgrafiken, die mal nicht so detailliert waren wie beispielsweise Tequilas unverschämt wirklichkeitsnah aussehender Anzug im Museums-Kapitel. Bei Nahaufnahmen erkennen Sie sogar Textilfasern!

HAU ALLES WEG!

Inspektor Tequila kann aber mehr, als nur simpel in der Gegend herumzuknallen. Nach und nach erlernt der grimmige Polizist Spezialfertigkeiten, die mit einer runden Energieleiste am linken unteren Bildrand dargestellt sind. Haben Sie genügend Ganoven umgenietet, füllt sich diese Leiste. Dann erfrischen Sie per Tastendruck

Volle Packung

Wir lieben Spezialausgaben. Auch die *Stranglehold*-Vorverkaufsbox hat es in sich.

Die Packung der Spezial-Edition von *Stranglehold*.

Seit dem 10. August ist bei Media Markt, Saturn, Gamestop, Karstadt und Medimax eine sogenannte Vorverkaufsbox im Angebot, die Ihnen die Wartezeit bis zur *Stranglehold*-Veröffentlichung Anfang September versüßen soll. Darin enthalten: der brillante asiatische Action-Streifen *Hard Boiled*, der als Grundlage für *Stranglehold* diente, und ein anständiges Making-of zum Spiel. Diese feine Kiste kostet zehn Euro, die Ihnen beim späteren Kauf des Spiels gutgeschrieben werden.

Rot sehen?

Wie die meisten harten Actiontitel in vergangener Zeit ist die deutsche Fassung von *Stranglehold* beschnitten.

In der speziell für Deutschland geänderten *John Woo presents Stranglehold*-Version sind die schon fast übertriebenen Blutfontänen, die bei getroffenen Pixelganoven spritzen, komplett draußen. Zudem bleiben erledigte Gegner wie Blei am Boden liegen und lassen sich nicht nachträglich durch die Umgebung schieben. Die Schnitte wirken sich aber kaum auf den Spielverlauf aus, schließlich kommt es bei den spektakulären Schusswechseln hauptsächlich auf die verdammt gut aussehende Zerstörung der Umgebung an.

Ein Mafioso im Anzug wurde angeschossen.

»Spielt gern mit dem Essen: Hannibal Lecter.«

In einem Restaurant zerlegen wir nicht nur die gesamte Einrichtung, sondern auch diese maskierten Feinde.

Tequilas Lebensenergie und müssen nicht erst zum nächsten Gesundheitspäckchen hetzen. Die zweite Fertigkeit ist schon spannender: In Zeitlupe verfolgen Sie die Flugbahn einer Pistolenkugel, die, je nach Trefferzone, den Feind womöglich auf Anhieb erledigt. Treffen Sie aber nur die Hand oder den Fuß eines Widersachers, erholt er sich nach kurzer Zeit und nimmt Sie weiterhin aufs Korn. Nett! Der dritte Spezialangriff ist eine Art Wutausbruch. Für kurze Zeit verfügen Sie über unendliche Lebensenergie – ein Traum für jeden Soldaten im Irak – und rasen mit unbegrenzter Munition durch die Levels. Da sich dabei auch die Schussrate erhöht, ist diese Fähigkeit in brenzligen Situationen empfehlenswert. Und weil nebenbei alles kaputt geht und Trümmer in Zeitlupe herumfliegen, gehört der Berserker-Modus zu unseren spielerischen Höhepunkten. Übrig bleibt die wohl effektivste Fähigkeit, der Drehangriff. Dabei tauchen weiße Tauben auf, typisch für die Werke von John Woo, und jeder Gegner in der Umgebung bekommt in filmreif geschnittenen Szenen eine virtuelle Kugel verpasst. Heftig! Der Schießbefehl beim Überschreiten von Grenzen kann also doch Spaß machen. Zumindest virtuell. Lukasz Ciszewski

Info: strangleholdgame.com

LUKASZ CISZEWSKI

Für mich steht fest: Max Payne hat, was die Schussgefechte angeht, seine Krone an Inspektor „Tequila" Yuen verloren. So eine Unordnung wie nach diesen heftigen Schießereien habe ich lediglich in der Wohnung von Kollege Gürnth zu Gesicht bekommen. *Stranglehold* ist wie ein großer Spielplatz, in dem Sie sich mit Pixelknarren so richtig austoben dürfen. Hintergrundgeschichten sind bei Actiontiteln eigentlich zweitrangig, doch die Zwischensequenzen sind trotzdem spannend und nett anzusehen. Die Mini-Spielchen, bei denen Sie Kugeln ausweichen, sorgen für Abwechslung und die sieben bis acht Spielstunden sind zwar nicht viel, für mich aber genau richtig. Ich liebe dieses Spiel!

CHRISTIAN GÜRNTH

Bevor ich Ihnen die Vorteile von *Stranglehold* einzeln aufzähle, mache ich es kurz: Es gibt in meinen Augen zur Zeit keinen besseren Actiontitel auf dem Markt! Als Tequila durch die Gegend zu stapfen und Widersacher stilsicher ins Jenseits zu befördern, bringt mehr Spaß, als Freibier in einer kostenlosen Nacktbar zu schlürfen. Wenn Sie dieses Teil nicht kaufen, dann packen Sie die PC ACTION weg und wechseln verdammt noch mal zum *Bussi Bär*-Magazin. Denn Bussi Bär hat kein Gewehr – so, jetzt ist hier auch noch ein Reim drin. Ich bin weg. *Stranglehold* wartet zum vierten Mal auf mich.

Vergleichszeit!

John Woo presents Stranglehold

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

El Matador

Wie lässig ist der Hauptcharakter?

90% Chow Yun-Fat macht als virtueller Held eine genauso gute Figur wie in seinen Filmen.

95% Max Payne ist die coolste Sau der Computerspielgeschichte, das steht fest.

65% Griesgram Victor Corbet ist sympathisch wie ein Sack Zement.

Wie attraktiv ist die Optik?

90% Inspektor Tequila ist derart detailliert, dass sogar wir uns vor seinen Pixelknarren fürchten.

76% Damals überragend, heute nur noch gutes Mittelfeld.

85% Wirklich beachtlich, was die Tschechen grafisch auf die Beine gestellt haben.

Wie cool ist die Hintergrundgeschichte?

95% Der Protagonist mischt die Mafia in Hongkong mächtig auf – spannend!

90% Eine tote Familie, Rachegelüste, das organisierte Verbrechen – ja, Baby!

70% Die Amis wollen die Drogenaktivitäten in Kolumbien unterbinden – nicht so spektakulär!

Weiber?

80% Tequilas Schnitte ist zwar hübsch, kriegt aber zusätzliche Luftlöcher verpasst. Unsexy!

99% Wir würden für einen Abend mit Mona Sax unsere Großmütter verkaufen!

-10% Die einzige Frau im Spiel, die Polizistin Mia, ist immer grantig und hat zu viel an. Blöd!

91% EINZELSPIELER
FAZIT Die neue Referenz, was filmreife Ballereien angeht.

87% EINZELSPIELER ABGEWERTET
FAZIT Der gute, alte Max hat's immer noch drauf!

67% EINZELSPIELER
FAZIT Zu wenig Stil, um Tequila und Payne den Rang abzulaufen.

Stranglehold

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	7. September 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Midway Chicago
VERTRIEB	Midway
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,5 GHz, 1 GB RAM, 12 GB HD, WindowsXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Mehrspieler-Modus war in unserer Testversion nicht verfügbar.

PREIS/LEISTUNG	–
GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Linearer Spielverlauf	- 4%
Zweiter Level wenig spektakulär und zu monoton	- 3%
Nervige Helikopter-Passage	- 2%

HERAUSRAGEND
Eine wahrlich meisterhafte Zerstörungsorgie für Action-Film-Fanatiker!

91% EINZELSPIELER

Layout: Anja Grosler

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

GELD-ZURÜCK-GARANTIE 30 TAGE AUF TURTLE

BESTELLHOTLINE 02236 / 848-0

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 46
ab 22. August 2007

www.GREY-COMPUTER.de
Nutzen Sie auch unser Forum - wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

AQUA

6600@3600MHz
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.6GHz liquid cooled
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680 Sli N+S-Bridge + Kond. liquid
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB 8800GTX liquid cooled
850W Silverstone Zeus
High End Temjin TJ 07

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2999.99

6600@3400MHz
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800GTX XFX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1599.99

E4300@3000
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Mainboard
250 GB Samsung SATA HD 8MB
320 MB EVGA 8800GTS OC!
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

AIR

4400@3200MHz
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4400@3.2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Ultra Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB XFX 8800 Ultra
18x Samsung DVD Brenner
600W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1399.95

4400@3200MHz
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4400@3.2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Ultra Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB EVGA GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

E4400@3.0GHZ
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4400@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
320 MB EVGA 8800GTS OC
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

wahlweise schwarz oder silber

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

879.99

STANDARD

Q6600 Ultra SLi
Quad Core Q6600 2.6GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i SLi Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB XFX 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silent Netzteil
Thermaltake Shark

wahlweise schwarz oder silber

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2399.99

6750 GTX SLi
Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ASUS P5N-E SLI
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB XFX 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silverstone Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.99

6750 GTS OC
Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i Ultra Board
500 GB Samsung SATA 501LJ
320 MB GF 8800GTS EVGA OC!
18x DVD Brenner Samsung
500W Be Quiet Netzteil
Armor jr. Gehäuse

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.
Günstiger Auslandsversand - Infos auf der Homepage!

In der Rolle des Autobot-Anführers Optimus Prime heben wir einen Bus hoch, um angreifende Gegner zu attackieren.

>>Macht Spaß: den Bus nehmen.<<

TRANSFORMERS: THE GAME

Deine Zeit ist abgelaufen!

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Shrek der Dritte

68%
BESSER

SCHLECHTER
Spider-Man 3

61%

Transrapid, Transsexuelle und Transformers – das sind drei Dinge, unter denen man nicht liegen will. Ob Ihnen aber das neue Transformers-Spiel liegt? Sie sind sehr beliebt. Kein Wunder, existieren seit 1984 Comics, Bücher, Spielzeuge und Filme zu den wandelbaren Robotern. Aber worum geht es im neuen *Transformers*-Spiel? Allspark ist ein Artefakt, das den Bewohnern des weit entfernten Planeten Cybertron das Leben schenkte. Bei diesen Bürgern handelt es sich um meterhohe Kampfroboter, die bei Bedarf ihr Äußeres verändern und aussehen wie Autos, Flugapparate oder Maschinen. Quasi wie Michael Jackson, nur ansehnlicher und mit weniger Ersatzteilen ausgestattet. Na ja, zumindest wollen die guten Autobots die bösen Decepticons davon abbringen, das Allspark für niedere Zwecke zu nutzen, und befördern das Ding auf die Erde. An dieser Stelle steigen Sie in *Transformers: The Game* ein und entscheiden sich zu Beginn für eine der beiden Seiten. Die Wahl liegt bei Ihnen – oder wie die Verpackung des Spiels es so schön beschreibt: „Ihr Krieg. Unsere Welt. Deine Wahl!"

SCHICHT IM SCHACHT

Auf der Erde angekommen, finden sowohl die Autobots als auch die Decepticons schnell raus, dass ein Junge namens Sam Witwicky den Weg zum Allspark kennt – ohne es zu wissen. Ein harter und flotter Wettlauf mit der Zeit beginnt. Die Geschichte beider Fraktionen wurde von den Filmautoren des Kinofilms verfasst, hält sich aber weniger an den Handlungsstrang des Streifens als ein Satanist an den sonntäglichen Gottesdienst.

KONSOLENKIND

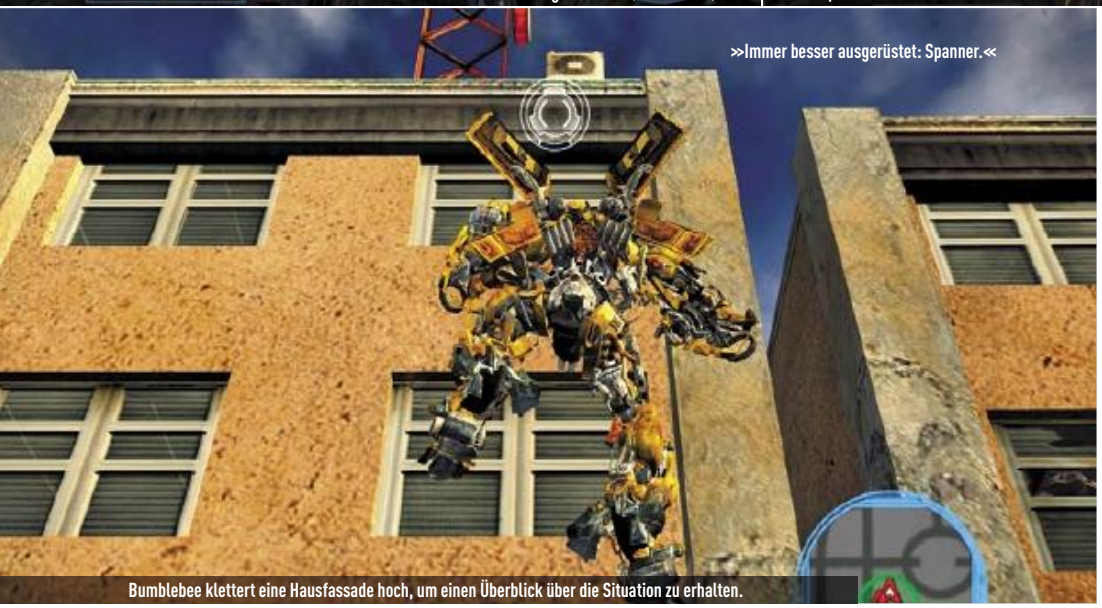
Je nachdem mit welcher der beiden Fraktionen Sie das Spiel beginnen, starten Sie entweder mit einem Autobot, der sich per Knopfdruck in einen gelben Sportwagen verwandelt, oder als fieser Decepticon, der ganz nach Belieben als Hubschrauber in die Luft aufsteigt. Steuern lassen sich die Riesen am besten mit einem Xbox-360-Controller – dieser belegt die Tasten sogar automatisch. Perfekt für Konfigurationsidioten wie den Autor dieser Zeilen! Per Tastatur und Maus ist das Ganze ein wenig komplexer und es bedarf einiger Minuten Einspielzeit. Ebenfalls vollkommen an die Konsole angelehnt ist das Spielprinzip. Die rund ein Dutzend Missionen spielen sich allesamt relativ gleich: Zerstören Sie Gegenstand X, zerschmettern Sie Feind Y oder suchen Sie Ort Z auf. Ein wenig Abwechslung hätte nicht geschadet. Gerade gegen Ende von *Transformers: The Game* fragen Sie sich sicherlich, ob das denn schon alles gewesen ist. Doch bis dahin liegt ein steiniger Weg vor Ihnen.

GIB MIR NOCH ZEIT

Wussten Sie eigentlich, wie viele Minuten Sie sparen, wenn Sie unter der Dusche pinkeln statt beides unabhängig voneinander zu erledigen? Nein? Egal, aber laut unserem neuen Praktikanten Ali rockt das Prinzip der zeitgleichen Körperreinigung. Denn Zeit kann man nie genug haben. Auch bei *Transformers: The Game* spielt Zeit eine entscheidende Rolle: Die meisten Missionen sind mit so einem knappen Limit belegt, dass selbst unser guter Freund Tenzin Gyatso, der mittlerweile 14. Dalai Lama, den Controller vor Wut in die Ecke werfen würde. Und das macht Tenzin nicht allzu oft, haben wir gehört. Wie dem auch sei: Sie steuern Ihren Koloss also per Verfolgerperspektive durch die virtuelle Stadt und hinterlassen bei jedem Schritt tiefe Löcher im Boden – ähnlich wie Kollege Brehme in der Süßwarenabteilung des örtlichen Kaufhauses. Die Kamera ist in den meisten Situationen frei drehbar – justiert sich in der Regel aber von alleine recht gut. Ihnen begegnen Widersacher? Kein Problem: Jeder der Riesen besitzt eine Primär- und eine Sekundärbewaffnung. Damit verschaffen Sie sich nicht nur bei den Feinden ordentlich Respekt – auch die umherlaufenden Menschen fürchten sich vor Ihnen. Kein Wunder! Stellen Sie sich vor, Sie sitzen am Esstisch und plötzlich schaut ein Kampfroboter in Ihr Wohnzimmerfenster, nur um kurz darauf Ihren Großvater vom Klo zu schießen. Schön: Decepticons bekommen Boni für die knallharte Zerstörung der Stadt, während Autobots Belohnungen für Mut

Als Autobot bekommen Sie keine Punkte für das Zerstören von Gegenständen (Leiste oben).

Als Decepticon holen wir in der Soccent-Militärbasis drei Hubschrauber vom Himmel (oben).



Bumblebee klettert eine Hausfassade hoch, um einen Überblick über die Situation zu erhalten.

Nie mehr Spieler?

Auch wenn sich *Transformers: The Game* für Mehrspielerduelle anbietet – es gibt keine!

Wie schön wäre es, gemeinsam mit Ihren Freunden kooperativ oder im Wettkampf auf riesige Elektronenmonster in *Transformers: The Game* einzudreschen? Während Ihr Kollege den Autobot ablenkt, attackieren Sie ihn in Hubschrauber-Form aus der Luft oder als riesiger Truck frontal mit aller Waffengewalt. Richtig: Es wäre eine Wohltat für Action-Freunde. Oder stellen Sie sich eine Art Kampfspielmodus ohne Story vor. Das wäre echt toll. Leider müssen Sie auf einen Mehrspielermodus verzichten. Wir sind traurig und wollen nicht mehr leben.

erhalten. Dabei handelt es sich um Filmchen oder schicke Bilder. Bevor Sie sich fragen: Blut gibt es selbstverständlich nicht. Und die Entwickler sparten nicht nur am Blut, sondern auch auf eine freie Speicherfunktion. Gesichert wird, wann das Spiel es will.

DU BIST SO SEXY!

Zwischen den Missionen gibt es schöne Rendersequenzen, die den Verlauf weiterführen. Die Sprachausgabe ist im gesamten Spiel überdurchschnittlich – obwohl sich einige Sprüche ab und an wiederholen. Die Transformation vom Auto, Helikopter oder Lastkraftwagen zum Roboter ist sehr gut gelungen und dient bei Verfolgungsjagden als Spielelement. In Fahrzeug-Form jagen Sie über die Autobahn, ein Klick und der Charakter verwandelt sich in einen Transformer. Ein weiterer Druck auf die Sprungtaste des Controllers und mit einem Satz überwinden Sie hohe Brücken. Dann zurück zum Fahrzeugdasein und die rasante Verfolgung weiterführen – geil! Wenn da diese verdammten Zeitlimits nicht wären, doch das Thema hatten wir bereits. Negativ: Die künstliche Intelligenz versagt oft und verheddert Gegenspieler in Ecken oder lässt sie ihren eigentlich vorgegebenen Aufgaben nicht nachgehen. Freunde von simpler Action-Unterhaltung, die über viele kleine und nervige Fehler hinwegsehen, finden Gefallen an *Transformers: The Game* und einen kurzweiligen Spielspaß. Für Genrefremdlinge und Liebhaber komplexerer Action-Spiele ist *Transformers: The Game* zu unausgereift und stumpf. Dann doch lieber der Transrapid oder der, die, das Transsexuelle – ehrlich!

Christian Gürnth

Info: www.transformersgame.com

In Form eines Hubschraubers macht sich der Protagonist über eine Militärbasis her.

CHRISTIAN GÜRNTH

Geben Sie es zu: Sie erwarten einen anzüglichen Witz über Körperteile, die bei Bedarf den Härtegrad und teilweise die Form ändern. Nicht mit mir! Ja, das Spiel hat richtig viele Ecken und Kanten, aber es ist unglaublich cool, mit einem Giganten durch die Städte zu streifen und Dinge platt zu machen. Ich will jedoch allein entscheiden, wann und wo ich zwischenspeichere. Und die Zeitlimits gingen mir bereits nach wenigen Missionen gehörig auf die Eier. Transformers-Anhänger riskieren einen Blick.

Transformers: The Game

PREIS Ca. € 38,-
TERMIN 18. Juli 2007

GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Savage Entertainment
VERTRIEB	Activision
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 256 MB RAM, 4 GB HD, 64 MB Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Riesige Killermaschinen sind alleine – immer! Es gibt keinen Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	62%
GRAFIK	70%
SOUND	72%
STEUERUNG	62%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Nervige und unfaire Zeitlimits	-11%
Eintöniges Missionsdesign	-10%
Mängel bei künstlicher Intelligenz	- 7%
Schlechte Speicherregelung	- 3%
Einige Passagen schwammig steuerbar	- 3%

BEFRIEDIGEND
Für Leute, die viele kleine nervige Fehler verzeihen – und Transformers-Anhänger.

66%
EINZELSPIELER

Bei einem heftigen Schussgefecht zerfällt die Glasscheibe physikalisch korrekt.

ALPHA PRIME

Gute Mine im bösen Spiel

VERGLEICH
Doom 3

85%
BESSER

SCHLECHTER
Red Ocean

58%

Die Spieleschmiede Black Element möchte zeigen, dass ihre tschechische Heimat mehr zu bieten hat als Bier und Katalogbräute.

Mit den beiden wichtigen Punkten der Einleitung, Alkohol und Frauen, sind wir auch schon beim Intro des Ego-Shooters *Alpha Prime* angelangt: Zwei Betrunkene philosophieren in einer Bar über das Wundermineral Hubbardium, während der Held des Spiels versucht, seinen Kummer runterzuspülen. Blöd nur, dass ihm das nichts bringt, da plötzlich seine Ex-Schnitte Livia aufkreuzt. Nicht genug, dass der Grund für sein Besäufnis vor ihm steht, nein, die schleierhafte Grazie bittet ihn auch noch, ihren neuen Stecher zu finden, der seit einem Zwischenfall in der Weltraummine Alpha Prime verschwunden ist. Um dieser Dreiecksbeziehung den endgültigen Kick in Sachen Spannung zu verpassen, handelt es sich bei besagtem Vermissten zufällig um Warren, den ehemaligen Arbeitskollegen und besten Freund des Helden. Dass das Ganze klingt wie der Einstieg zu einer durchschnittlich schlechten Episode einer Mittags-Talkshow, hindert Sie hoffentlich nicht daran, sich treudoof ins Abenteuer zu stürzen ...

SELBST SCHULD

Natürlich gerät der Transporter, der Ihr Alter Ego Arnold, den depressiven Schürfer der Hubbardium Mining Company (H.M.C.), mit seiner Verflossenen nach Alpha Prime bringen sollte, in ein Minenfeld. Sie dürfen also allein zur Station brausen, während die Dame zurückbleibt, um Ihnen über Funk auf den Geist zu gehen. Zunächst gillt es, Waffen zu beschaffen: Mit dem von Anfang an vorhandenen Hammer bringen Sie einen freundlichen Sicherheitsmann dazu, Ihnen seine Pistole zu überlassen. Damit arbeiten Sie sich dann durch die Korridore oberhalb der Mine und in der Waffenhierarchie hinauf: über die üblichen Verdächtigen wie Schrotflinte, Granaten, Maschinengewehr zum Raketenwerfer. Den ganzen Plunder entreißen Sie den kalten Klauen erledigter Gegner oder fischen ihn aus herumstehenden Kisten. Auch ein wahrer Dauerbrenner hat seinen Weg ins Spiel gefunden: Jagen Sie sich das kostbare Hubbardium in die Venen, aktivieren Sie damit die altbekannte Bullet-Time-Zeitlupenfunktion und nehmen die Welt langsamer und vor allem bunter wahr als ein gut gelaunter Hippie. Schon bald fällt Ihr Trip dank der H.M.C.-eigenen Soldaten noch farbenfroher aus, nicht nur was die Farbe Blutrot angeht. Zwar sehen die blau, rot und gelb leuchtenden Recken in ihren Kampfanzügen aus wie die Achtziger-Zappelcombo Milli Vanilli, doch ihr Anführer Olivier hat es ebenfalls auf den verschwundenen Warren abgesehen. Dabei stellen sich viele Fragen: Wie ist Livia einst beim Zwischenfall aus Alpha Prime entkommen? Wer verfolgt welche Ziele und wem können Sie vertrauen? Wie konnten Sie so dämlich sein, sich auf das alles einzulassen?

SCHAU MIR IN DIE AUGEN!

In Sachen Optik fährt das Spiel Zwiespältiges auf: Die Charaktere wirken zeitgemäß detail-

Mit dem mächtigen Flammenwerfer bewaffnet, kämpft sich Held Arnold durch die Mine Alpha Prime. Seine Gegner ergreifen die Flucht.

Plattgemacht: Sie blicken auf am Boden liegende Gegner der H.M.C., die sich in der deutschen Fassung übrigens nicht durch die virtuelle Umgebung werfen lassen.

Ein Soldat der Minengesellschaft in Nahaufnahme.

liert und realitätsnah, während die Zwischensequenzen (alle übrigens in Spielgrafik) oft den Verdacht aufkeimen lassen, dass Leichenstarre schon vor dem Tod einsetzen kann. Zusammen mit der Tatsache, dass die Augen der Figuren nicht animiert sind, erinnern die hölzernen Animationen an Parkinsonkranke. Der Einsatz der anständigen Licht- und Physikeffekte vermag nicht über die gähnend langweilige, weil lineare Gestaltung der Schauplätze hinwegzutäuschen, die so viel Variation bieten wie Steven Seagals Mimik.

HACK MICH KLEIN!

Das interessanteste Gerät ist das sogenannte Recon, ein kleines Hacker-Utensil, mit dem sich an manchen Stellen Objekte manipulieren lassen. So können Sie zum Beispiel mancherorts Kameras anzapfen, um Widersacher unbemerkt zu beobachten oder durch automatische Geschütze oder fahrbare Minen auszuschalten. Schwach: Minispielchen, die beim Hacken für Abwechslung sorgen würden, suchen Sie vergeblich. Die Entwickler wagen auch keine Experimente: Ob Waffen oder Kontrahenten (etwa die Minenroboter) – ein wenig mehr Kreativität wäre schön gewesen. Generell scheint alles im Spiel den Kommentar „So gesehen bei …“ zu tragen, seien es nun Gesundheits-Spender an den Wänden, kurze Ausflüge mit Bahn und Auto oder die erwähnten Zeitlupenballereien. Sieht man darüber hinweg, sorgen die passable Story und besonders die sarkastischen Kommentare des Protagonisten für ein anspruchsloses, aber solides Spielerlebnis. Piotr Zakaszewski

Info: www.blackelement.net

Ein abgemurkster Sicherheitsmann liegt vor einem Schreibtisch.

PIOTR ZAKASZEWSKI

Das Hauptproblem von *Alpha Prime*: Es kommt permanent ein Gefühl von vergeudetem Potenzial auf. Da schmeißt man saftige Stücke anderer Spiele und eigene Ideen zusammen – und doch ist das nicht genug Stoff für einen Spaßgaranten: Nervige KI-Gegner, die Schießbudenflair aufkommen lassen, ein nutzloses Auftragsblog – das hat man alles schon besser gesehen. Die unschöne Sprachausgabe (Paolo, argh!) und die Hintergrundgeschichte mit Seifenoper-Tiefgang leisten einen weiteren Beitrag zum mäßigen Gesamteindruck.

Alpha Prime

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	3. August 2007

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Black Element Software
VERTRIEB	Peter Games
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, DirectX-9-Grafikkarte, WindowsXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Brave Minenkinder schürfen allein.

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	67%
SOUND	60%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Monotone Missionen	-15%
Stupide Gegner	-10%
Nervige Funkkommunikation	- 5%
Teils grauenhafte Sprachausgabe	- 5%
Nutzloses Auftragsblog	- 2%

BEFRIEDIGEND
Stumpfe Minen-Ballerei mit zu wenigen Innovationen, um wirklich zu begeistern.

=
63%
EINZELSPIELER

Die Infanterie-Truppen stürmen auf ein Industrie-Gebiet zu, das kurz zuvor von einem Luftangriff verwüstet wurde.

»Letzter Auftritt: Kraftwerk.«

WORLD IN CONFLICT

Lass Dampf ab!

AUF DVD VIDEO

PC ACTION BETA-TEST

Konflikte lassen sich oft genug friedlich lösen. Das ist aber stinklangweilig, deshalb packen wir die Bombe aus und hauen auf die Pauke! Im März dieses Jahres besuchten wir Massive Entertainment (*Ground Control*-Reihe) in Malmö (Schweden), um *World in Conflict* anzuspielen. Neben jeder Menge Fotos draller Blondinen nahmen wir einige positive Eindrücke des neuen Echtzeit-Strategietitels aus dem Land der Elche mit nach Hause. In diesem Monat ist viel Geld und Blut geflossen und so mancher Mitarbeiter von Vivendi wachte mit einem Pferdekopf im Bett auf, doch wir haben es geschafft: Wir sind die ersten mit einem Beta-Test von *World in Conflict*! Wir lieben es, wenn ein Plan funktioniert ...

ALTER, KRIEG!

Für all jene, die noch nie was von *World in Conflict* gehört haben oder an Alzheimer leiden, erklären wir noch mal fix, um was es geht: *World in Conflict* ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich mit der Frage beschäftigt: Was wäre gewesen, wenn der Kalte Krieg doch eskaliert wäre? Wir schreiben das Jahr 1988. Die Wirtschaft der Sowjetunion steht kurz vor ihrem Ende. In *World in Conflict* lösen die Sowjets dieses Problem auf die US-amerikanische Art: durch Krieg. Die sowjetische Waffenindustrie läuft auf Hochtouren und die Menschen in den USA und Europa fragen sich, warum der grimmige Iwan auf einmal wie ein Behämmerter seine Sichel schärft. Kurze Zeit später fallen die Sowjets in weiten Teilen Europas ein. Auch an die Weltpolizei ist gedacht und so startet zeitgleich eine sowjetische Invasion an der Westküste der USA. Schachmatt? Nicht ganz. Ihr Job ist es nun, aus Sicht der Amerikaner den Spieß umzudrehen. Für die spannende Geschichte von *World*

Drei-Gänge-Menü

Im Einzelspieler macht *World in Conflict* ja schon Spaß – aber im Mehrspielerteil steppt der Bär so richtig!

In drei Mehrspieler-Modi kämpfen bis zu 16 Spieler um den Sieg. Zur Wahl stehen Domination (Kampf um strategische Punkte), Assault (eine Gruppe übernimmt die Rolle des Angreifers, die andere die des Verteidigers) und Tug of War (Kampf um eine Frontlinie, die aus strategischen Punkten besteht). Das Tolle: Sie können jederzeit ins Spiel eingreifen oder aussteigen!

»Dieses Jahr besonders groß: Schnaken.«

Einer der Flugabwehrpanzer eröffnet das Feuer auf verfeindete Lufteinheiten.

Zwei Panzer der Amerikaner feuern auf heranstürmende Einheiten der Sowjets.

Ein Luftangriff reißt tiefe Löcher in die Reihen der Feinde.

So spielt sich World in Conflict

Sie wollen die Welt retten, sind aber nicht mal fähig, bis vier zu zählen? Keine Sorge, wir erklären es Ihnen in drei Punkten – toll, oder?

EINWEISUNG

Am Anfang einer Mission weist Ihr Vorgesetzter Sie in einer Zwischensequenz (die komplett in Spielgrafik gehalten ist!) in die aktuelle Lage ein. Sie erfahren, wo der Feind sitzt und was Ihre Primärziele sind.

PLANUNG

Schauen Sie sich den Level genau auf der Karte an. Wo könnte der Feind lauern, wo sind geeignete Punkte für Hinterhalte? Bestimmen Sie dann Ihre Vorgehensweise und ordern Sie die entsprechenden Einheiten.

DURCHFÜHRUNG

Sind die Einheiten angekommen, teilen Sie sie in sinnvolle Gruppen auf. Der Rest ist in etwa wie beim Schach ... ach, Schwachsinn, Sie nehmen alles, was Sie haben und werfen es dem Feind entgegen – bam, bam, bam, BAM!

in Conflict zeichnet übrigens der amerikanische Autor Larry Bond (wirkte unter anderem als Co-Autor an Tom Clancys *Im Sturm* mit) verantwortlich. Na dann mal los!

WIR WAREN HELDEN

Ähnlich wie in *Company of Heroes* begleiten Sie bei *World in Conflict* einen erlesenen Kreis von Soldaten durch den Kriegsverlauf. Da ist zum Beispiel Sawyer, ein harter Knochen, der schon die eine oder andere Kriegserfahrung gesammelt hat und sich so schnell nicht von ein paar Detonationen in nächster Nähe beeindrucken lässt. Sie übernehmen die Rolle von Lieutenant Parker, ein sympathischer Kerl. Mit den Kameraden Bannon, Webb, Anton, Mike und einigen anderen zeigen Sie den Russen, wo der Frosch die Locken hat. Durch die festen Charaktere baut man einen stärkeren Bezug zur Geschichte auf, fein!

SIEHT DOCH GUT AUS!

Die Steuerung bei *World in Conflict* ist ein alter Hut – für Spieler von Ego-Shootern. Mittels Maus und der allseits beliebten Tasten **W**, **A**, **S** und **D** bewegen Sie sich frei durch die virtuelle Welt. Drehen Sie am Mausrad, zoomen Sie stufenlos rein oder raus. Was für ein Strategiespiel gewöhnungsbedürftig klingt, funktioniert überraschend gut. Überraschend gut – so lief auch die uns vorliegende Beta-Version. Kein großes Ruckeln, kaum Bugs (Programmfehler), die Grafik ist final – einzig eine deutsche Synchronisation fehlt noch. Da wir echte Männer sind, brauchen wir kein Tutorial (Einführung) und steigen direkt in die Missionen ein. Wir sollen eine auf einem Hügel liegende sowjetische Basis zerstören? Kein Ding! Wie zu Beginn jeder Mission starten Sie mit ... nichts! Also gut, nichts außer ein paar Credits. Für diese stellen Sie sich dann

Die größten Konflikte der Menschheitsgeschichte

Unsere Historie ist geprägt von großen Disharmonien und Auseinandersetzungen – wir haben drei der größten zusammengetragen und stellen sie Ihnen vor.

McDonald's versus Burger King

Wir schreiben das Jahr 1940: Die Machtergreifung des McDonald's-Imperiums. 1954 formierten sich die Burger-King-Rebellen im weltweiten Widerstand. Seitdem wüten die Fast-Food-Kriege.

Coca-Cola versus Pepsi

Der Cola-Krieg beschreibt den Konkurrenzkampf der Marken Coca-Cola und Pepsi-Cola. 1983 fertigte Atari exklusiv für Coca-Cola-Mitarbeiter sogar das PC-Spiel *Pepsi Invaders* für das Atari 2600.

Vegetarier versus Menschheit

Jahrtausendelang kämpften die Menschen, um endlich an der Spitze der Nahrungskette zu stehen – doch es regt sich Widerstand. Vegetarier sind Wesen, die wider der menschlichen Natur kein Fleisch essen und so die Evolution boykottieren. Skandal!

PC ACTION-Testlogbuch

World in Conflict

Als ich *WiC* vor einigen Monaten in Schweden sah, war ich begeistert. Mal sehen, was sich seitdem getan hat.

DENNIS BLUMENTHAL

DONNERSTAG, 19.7.2007 | 13:37 Uhr

Ich erhalte einen Umschlag von Vivendi. Der Inhalt: zwei Bilder. Eins vom ehemaligen US-Präsidenten Reagan und eins von Sowjet-Anführer Gorbatschow – zwei große Persönlichkeiten zu Zeiten des Kalten Krieges. Ich verwirre meine Kollegen, indem ich ein Bild an meinem Arbeitsplatz aufhänge und die Bilder jedes Mal austausche, wenn jemand vorbeiläuft. Herr Frank zweifelt irgendwann an seinem Verstand: „Ich bin mir sicher, dass gestern noch Reagan an deinem Platz hing!" Muahaha! Ich bin so ein Teufel.

FREITAG, 27.7.2007 | 11:21 Uhr

Ein neues Paket von Vivendi. Diesmal fällt mir die Beta-Version von *World in Conflict* in die Hände. Ich kann mein Glück kaum fassen und beginne sofort mit dem Spielen. Die mehrmaligen Ermahnungen von Chef Hesse, ich müsse noch andere Dinge erledigen, bevor ich mich *WiC* widme dürfe, ignoriere ich gepflegt.

FREITAG, 27.7.2007 | 12:05 Uhr

Herr Hesse hat mich gefeuert. Wegen „Arbeitsverweigerung" oder so. Ich denke mir nichts dabei, stecke die *World in Conflict*-DVD ein und gehe munter pfeifend nach Hause, wo ich das ganze Wochenende durchspiele. Besonders gefallen mir die gelungene Atmosphäre und die Sprachausgabe – ich bete für eine anständige deutsche Synchronisation.

MONTAG, 30.7.2007 | 9:32 Uhr

Ich tauche in der Redaktion auf, als wäre nichts geschehen. Als Herr Hesse mich fragt, was ich hier zu suchen habe, vollführe ich die patentierte Jedi-Handbewegung und sage: „Sie haben mich nicht gefeuert." – „Ich habe Sie nicht gefeuert", erwidert Herr Hesse, klopft mir freundlich lächelnd auf die Schulter und geht weiter. Ich trete den neuen Praktikanten vom Stuhl und setze mich wieder an meinen Arbeitsplatz. Der soll bloß aufpassen.

MITTWOCH, 1.8.2007 | 19:35 Uhr

Sitze die ganze Woche jeden Tag bis spät abends in der Redaktion und spiele *World in Conflict*. In der uns vorliegenden Beta-Version läuft alles ziemlich rund, nur das Speichern klappt noch nicht so ganz. Daher muss ich Missionen immer in einem Zug absolvieren, das nervt. Am aktuellen Level sitze ich schon viel zu lange, hoffentlich bin ich bald durch.

MITTWOCH, 1.8.2007 | 19:42 Uhr

Habe den debil grinsenden Praktikanten mit meiner Tastatur erschlagen. Als ich von der Toilette kam, stand er neben meinem PC und meinte: „Oh, Sie sind ja noch da. Ich dachte, Sie wären bereits gegangen und da habe ich Ihren PC für Sie ausgeschaltet."

DONNERSTAG, 2.8.2007 | 02:58 Uhr

Das Loch, das ich für den Praktikanten im Wald ausgehoben habe, ist zu klein. Gott sei Dank habe ich meine Knochensäge dabei, nun passt alles.

DONNERSTAG, 2.8.2007 | 13:04 Uhr

Habe mit dem *World in Conflict*-Artikel begonnen. Als die Kollegen mich nach dem Verbleib unseres Praktikanten fragen, vollführe ich müde die patentierte Jedi-Handbewegung ...

GUTE ZEITEN

>>Macht Spaß: mit Kanonen auf Spatzen schießen.<<

Die Grafik bei *World in Conflict* haut Sie aus den Latschen!

SCHLECHTE ZEITEN

>>Nicht gut für die Umwelt: Flatrate für Indianer.<<

Der Nachteil der vollkommen freien Kamera: Hin und wieder verlieren Sie im Kampfgetümmel die Übersicht.

>>Bei ihr kann keiner landen: Freiheitsstatue.<<

Vor der Freiheitsstatue kreist ein Helikopter der alliierten Streitkräfte.

erst mal Ihren Trupp aus diversen Panzern, Helikoptern und Infanteristen zusammen. Noch bevor Sie Rhein-Main-Donau-Kanal-Dampfschifffahrts-Gesellschafts-Kapitäns-Kajüten-Schlüssel-Anhänger-Hersteller sagen können, fällt die bestellte Ware mitsamt Fallschirm vom Himmel. So etwas wie Basenbau, Ressourcensammeln oder ewig langes Forschen nach besseren Waffentechniken entfällt also – es geht direkt los. Verlieren Sie eine Einheit, erhalten Sie die bezahlten Credits zeitversetzt zurück. Im Lauf einer Mission schalten sich neben den primären weitere sekundäre Missionsziele frei. Ob Sie sich um diese kümmern, ist Ihre Sache – für die Geschichte relevant sind einzig und allein die Primärziele.

WAHL DER WAFFEN

Wir entscheiden uns für einige schwere Panzer und zwei massige Kampfhubschrauber. Die Kettenfahrzeuge bewegen sich auf eine Farm zu, auf der wir einige Widersacher vermuten. Natürlich täuscht uns unsere Intuition nicht. Noch bevor die Einheiten das Haus erreichen, fliegt unseren Stahlkolossen eine Salve Panzerfaustraketen entgegen. Clever wie wir sind, ziehen wir die Tanks zurück und holen die Luftunterstützung. Den *Ritt der Walküren* summend, befehlen wir unseren Hubschraubern, das Haus in seine Einzelteile zu zerlegen. Zu unserer Überraschung steigen einige Anti-Luft-Raketen hinter dem Haus auf. Verdammt, nicht übel. Zu schade, dass wir noch keine Taktik-Punkte besitzen. Diese erhalten die Spieler im Lauf einer Mission für gelungene Aktionen wie eingenommene strategische Punkte oder die Auslöschung gegnerischer Einheiten. Haben Sie genug beisammen, fordern Sie Unterstützung wie Fallschirmjäger, Napalm oder Luftschläge an. Wie gesagt, zu schade, dass wir noch keine

Was bringt Direct X 10 bei *WiC*?

Dank Direct X 10 kommt man bei *World in Conflict* in den Genuss von Wolkenschatten und Sonnenlicht, das durch die Schleier dringt.

>>Hat einen gewissen Charme: Silvester in Afghanistan.<<

Ein Panzerverband gerät in das verheerende Feuer einer weit entfernten Artillerie.

haben. Dann muss es eben auf die harte Tour gehen. Wieder lassen wir die Panzer auffahren, wieder begrüßen uns die Hausbesetzer mit einigen Raketen. Jetzt schütteln wir ein Ass aus dem Ärmel und nutzen eine Spezialfunktion unserer Panzer: die Nebelwerfer. Binnen weniger Sekunden verschwinden unsere Einheiten in einer Wand aus Rauch – da sollen die Penner im Haus mal gucken, wohin Sie schießen. Während die Feinde also unkoordiniert in die Rauchschwaden ballern, feuern unsere Panzer einen Schuss nach dem anderen in Richtung des großen Gebäudes. Gerade als sich der Qualm zu lichten beginnt und die Umrisse unserer Einheiten wieder sichtbar werden, fällt der entscheidende Schuss und das Bauwerk bricht brennend in sich zusammen. Toll! Wir reiben uns zufrieden grinsend die Hände und gehen die Kollegen mit den Anti-Luft-Raketen etwas ärgern ... Natürlich wäre es kein Problem, den restlichen Verlauf der Mission hier ebenso detailliert zu beschreiben, doch das wäre zu viel des Guten – spielen Sie das Ding gefälligst selbst!

TECHNIK-KRAM

Wer es noch nicht bemerkt hat: Die Grafik von *World in Conflict* rockt! Dabei kommt die gleiche Engine zum Einsatz wie bei *Ground Control 2* – nur eben in einer *deutlich* aufgebohrten Version. Zoomt man nah an Einheiten oder Gebäude, erkennt man selbst feinste Details, zoomt man raus, kann man kilometerweit blicken – fantastisch. Für die Glanzleistung, die Massive mit dieser Engine vollbracht hat, verdienen die Entwickler eine Menge Respekt! Auch sehr gelungen ist der Sound in der Originalausgabe – zum Zeitpunkt unseres Tests lag wie erwähnt noch keine deutsche Synchronisation vor. Im englischen Original übernimmt die Rolle des Erzählers kein geringerer als Hollywood-Schauspieler Alec Baldwin (*The Departed*)! Auch die übrigen Sprecher klingen sehr authentisch und vermitteln eine tolle Atmosphäre! Die reißt selbst im Hauptmenü nicht ab: Im Hintergrund hören Sie ständig fiktive Radio-Berichte über einen überraschenden Sowjet-Angriff auf Europa und die USA. Verwirrte Menschen beschreiben, wie sich plötzlich der Himmel verdunkelt und Fallschirmspringer über ihrer Stadt auftauchen – Gänsehautgefühl! Hoffen wir, dass das in der deutschen Version so bleibt.

DA KOMMT WAS AUF SIE ZU!

Und die Kehrseite der Medaille? Uns störte, dass die Übersicht in manchen Situationen einfach flöten geht. Zudem gibt es im Einzelspieler-Modus nicht genug strategisch wertvolle Punkte, die es lohnt, einzunehmen: Das raubt dem Spiel, zumindest im Einzelspielermodus, einen Teil des taktischen Anspruchs. Aber trotzdem: *World in Conflict* ist schon verdammt gut. Die Grafik, der Sound, die Story, das Action-orientierte Spielprinzip und eine Welt, in der alles, was Sie sehen, frei zerstörbar ist (Terrain ausgenommen) – was will man mehr? Dennis Blumenthal

Info: www.worldinconflict.com/de/

Vergleich

Company of Heroes

PRO + CONTRA
- \+ Fesselnder Hintergrund
- \+ Spannende Missionen
- \- Nur eine Kampagne
- \- Altbekanntes Szenario

90% EINZELSPIELER

World in Conflict

PRO + CONTRA
- \+ Geniale Atmosphäre
- \+ Innovatives Szenario
- \- Teils unübersichtlich
- \- Zu wenig strategische Punkte im Einzelspieler

Sehr gut EINZELSPIELER

Supreme Commander

PRO + CONTRA
- \+ Intensive Gefechte
- \+ Massenschlachten
- \- Stumpfe Geschichte
- \- Einheiten charakterlos

82% EINZELSPIELER

CHRISTIAN GÜRNTH

Eine Welt voller Konflikte gibt es nicht nur vor meiner Haustür oder in meinem Gehirn. Auch in *World in Conflict* ist die Erde randvoll mit Dreck und wartet darauf, dass ich den Stöpsel ziehe. Die Grafik des Spiels boxt mich komplett aus den Socken, der Sound ist explosiver als ein Kilogramm Trinitrotoluol (TNT) und die Steuerung geht schneller ins Blut über als die Musik des grandiosen Hamburgers Samy Deluxe. Gibt es auch was zu meckern? Ja, *World in Conflict* ist noch nicht erhältlich. Und: Im Einzelspieler-Modus fehlt taktischer Tiefgang – aber das ist mir egal, der Mehrspieler-Modus ist für mich der Kaufgrund.

DENNIS BLUMENTHAL

World in Conflict gefällt mir sehr gut! Der Mehrspielerteil hat in meinen Augen genug Potenzial, um für Strategie-Spieler das zu werden, was *Counter-Strike* für Shooter-Anhänger ist. Der Einzelspieler-Modus trumpft mit einer interessanten Geschichte, charismatischen Charakteren und einer Wahnsinns-Atmosphäre auf. Zwar gibt es störende Momente, zum Beispiel, wenn ich für einen Augenblick wieder die Übersicht verloren habe, doch darüber blicke ich gern hinweg. Meiner Meinung nach wird *World in Conflict* das bisher beste Strategiespiel des Jahres. Ich freue mich auf den September!

World in Conflict

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	21. September 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Massive Entertainment
VERTRIEB	Vivendi Games
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 9 GB HD, DVD-Laufwerk, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Drei Spielmodi: Domination, Assault und Tug of War. Maximal 16 Spieler; 1 Spieler pro DVD

GRAFIK	91%
SOUND	87%
STEUERUNG	82%

TENDENZ

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Kompromisslose Action, cooles Szenario, einfaches Spielprinzip – *World in Conflict* rockt!

Layout: Anne-Marie Kandler

»Wird jetzt auch von den USA demokratisiert: Legoland.«

Mit modernem Kriegsgerät wie Panzern und Artillerie rücken wir in feindliches Gebiet vor.

CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD

Der neue Maßstab

PC ACTION GOLD 10-2007

VERGLEICH

SCHLECHTER

Civilization 4

88%

SCHLECHTER

Age of Wonders 2

82%

Dass man auch ohne gutes Aussehen viel erreichen kann, beweist nicht nur Angela Merkel, sondern auch das neue *Civilization*-Add-on. Mit *Beyond the Sword* ist vor Kurzem die zweite Erweiterung für Sid Meier's *Civilization 4* erschienen – und das Ding hat sich gewaschen!

ICH WILL MEHR!

Natürlich bietet *Beyond the Sword* die Standards einer guten *Civilization*-Erweiterung: neue Einheiten, neue Szenarien, neue Gebäude, neue Weltwunder und neue Technik. Dazu gesellen sich neue Zivilisationen wie Babylon oder die allseits beliebten Niederlande mitsamt eigener Einheiten, versteht sich. Doch *Beyond the Sword* bietet mehr! So ist die Spionage ein wesentlicher Bestandteil des Spiels und ein eigenständiges Element wie die Forschung. Sobald das „Alphabet" erfunden ist, stehen – für den Gegner unsichtbare – Spione zur Verfügung. Mit diesen stellen Sie im Feindesland allerlei Schabernack an, etwa Brunnen vergiften oder die Schatzkammer erleichtern. Einziges Manko an der Spionage: Sie verschluckt mehr Kohle als eine Ex-Frau mit drei Kindern. Nicht dass der Autor dieser Zeilen Erfahrung in solchen Dingen hätte ... (Hallo Kinder! Papa ist in der Zeitung!)

»Eagle Six an Basis: Können kein entführtes Flugzeug über New York entdecken, drehen wieder ab.«

Einige unserer Lufteinheiten bombardieren eine gegnerische Stadt.

WIE ES DER ZUFALL WILL ...

Spionage ist nicht die einzige große Neuerung. Zufällige Ereignisse und Aufgaben lockern den Spielverlauf weiter auf. So beeinflussen Naturkatastrophen das Geschehen oder der Spieler steht zum Beispiel urplötzlich vor der (optionalen) Aufgabe, zehn Bibliotheken zu errichten. Erfüllen Sie die spontan gestellten Ziele, harren Belohnungen wie Forschungsboni Ihrer. Zudem gibt es noch die Option, Konzerne zu gründen. Diese funktionieren ähnlich wie die Religionen im Spiel. Es gibt sieben mögliche Konzerne mit jeweils anderen Vorteilen für die Bereiche Produktion, Kultur und Nahrung. Solche Unternehmen erweitern obendrein Ihre Möglichkeiten der Rohstoffbeschaffung und bieten somit mehr Komplexität im fortgeschrittenen Spielverlauf – das ist fein! Weniger fein dagegen sind die tristen Textboxen, die nun noch gehäufter auftreten als im Hauptspiel. Ein paar Bilder hätten gereicht, um hier Abhilfe zu schaffen. Sonst gibt es aber wenig zu meckern. *Beyond the Sword* ist eine grandiose Erweiterung, die mit vielen Neuerungen das Spielgeschehen auffrischt und sinnvolle Elemente hinzufügt. Unbedingt zugreifen! Dennis Blumenthal

Info: www.2kgames.com/civ4

DENNIS BLUMENTHAL

Okay, optisch macht es nicht mehr viel her, aber es ist unterhaltsam! Fast wie Kollege Gürnth. Nur, dass der nicht unterhaltsam ist. *Beyond the Sword* behält alle guten Eigenschaften des Hauptspiels bei, erweitert es um sinnvolle Elemente und verleiht ihm damit mehr Spannung und Langzeitmotivation. Die Konzerne sowie die Zufallsereignisse und -aufgaben fügen sich wunderbar ins Spiel ein. Sobald ich wieder so etwas wie Freizeit habe, spiele ich eine Runde *Beyond the Sword*!

Civ 4: Beyond the Sword

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	24. Juli 2007
GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Firaxis
VERTRIEB	Take 2
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MB RAM, 3,3 GB HD, DVD-Laufwerk,128-MB-Grafikkarte, *Civilization 4*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch mit bis zu 18 Spielern über Netzwerk, Internet, E-Mail, Hot-Seat; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	68%
SOUND	85%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Zu viele Textboxen	- 5%
- Spionage zu teuer	- 3%
- Sehr komplexe Menüstruktur	- 2%
- Im Spielverlauf zu unübersichtlich	- 1%

SEHR GUT
Die beste *Civilization*-Erweiterung aller Zeiten – für Fans der Serie ein Muss!

89%
EINZELSPIELER

Sword of the New World

Eine Kriegerin kloppt sich mit einem Dieb. Im Hintergrund: die beiden Fernkämpfer der Truppe.

Der koreanische Originaltitel des Online-Action-Rollenspiels *Sword of the New World* lautet *Granado Espada*. Bevor Sie „Nicht schon wieder so ein blöder, asiatischer *Diablo*-Klon" rufen, sollten Sie wissen, dass der Titel etwas mehr bietet als simples Schlagen und Erlegen (Hack & Slay). Statt sich nur um einen Charakter und dessen Entwicklung zu kümmern, scheuchen Sie drei Helden gleichzeitig durch Klicken der linken Maustaste durch die riesige Spielwelt, während Sie mit der rechten die Kamera ausrichten; Spezialaktionen führen Sie über die Tastatur aus. Die Helden verfügen über eine ordentliche KI, die dafür sorgt, dass sie sich selbstständig verteidigen. Das klappt so gut, dass man sie irgendwo in der Pampa umringt von Gegnern abstellen kann, um sie locker allein leveln zu lassen. Abgesehen davon gibt es an *Sword of the New World* nicht viel auszusetzen – es ist zwar simpel gestrickt und ohne großartigen spielerischen Tiefgang, aber dennoch ganz witzig. Im Moment gibt es das Spiel noch nicht im Handel. Interessierte laden die Installationsdateien über das Internet herunter. Ob es sich lohnt, dafür monatlich knapp zehn Euro auszugeben, entscheiden Sie ab Level 20. Bis dahin dürfen Sie kostenlos spielen. Wolfgang Fischer

Info: www.swordofthenewworld.com

PREIS/LEISTUNG	77%	GUT
GRAFIK	80%	77%
SOUND	62%	
STEUERUNG	71%	
EINZELSPIELER	73%	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	IMC Games/Flashpoint	
PREIS	Ca. € 10,- monatlich	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 64-MB-Grafik	

Fetch

PREIS/LEISTUNG	37%	UNGENÜGEND
GRAFIK	30%	26%
SOUND	22%	
STEUERUNG	32%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Virtual Playground/Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 18,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 500 MB HD, Win 98	

Liebe Leute, hier geht es nicht um Doggystyle – zumindest nicht in der Form, in der Sie es sich vielleicht wünschen. *Fetch* ist eine Art Hundesimulation und bietet Ihnen ein halbes Dutzend Rassen: vom Boxer über den Dackel bis zum Beagle. Da es ein deutsches Spiel ist, darf der Schäferhund natürlich nicht fehlen. Sie kaufen Spielzeug für Ihren Liebling, nehmen an bescheuerten Wettbewerben teil oder bringen ihm öde Tricks bei. Langweiliger ist lediglich die Präsentation des Titels und die Mucke, die zum Suizid anregt. Finger weg! Christian Gürnth

Info: www.frogster-interactive.de

Star Assault

Ein technisch laues Ballerspiel mit öden Brezel-alles-weg-Missionen und einer Story, die so dünn ist, dass man sie hinter einem Äthiopier verstecken könnte ... wer braucht das? Beim Steuern haben Sie ferner das Gefühl, den Hintergrund und nicht das Kampfschiff zu bewegen – denn das scheint in der Mitte festgetackert. Ein herunterladbares Gratis-Add-on verbessert einiges, rettet den Titel aber nicht. Das Beste sind das rollenspielähnliche Rangsystem und das ausbaubare Schiff. *Freelancer*, *Darkstar One* und sogar *Starlancer* zeigen sich trotzdem Klassen besser. Harald Fränkel

Info: www.star-assault.com

PREIS/LEISTUNG	47%	UNGENÜGEND
GRAFIK	53%	34%
SOUND	61%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Games Ark/Kalypso	
PREIS	Ca. €27,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP	

Combat Mission: Shock Force

Der US-Panzer nimmt eine feindliche Stellung unter Beschuss.

In Syrien ist die virtuelle Kacke am Dampfen. Deshalb machen die Amerikaner, was sie am besten können: Sie polieren ihre Panzer auf Hochglanz, um damit ein paar Syrern (im Ami-Jargon: Terroristen) das Rektum zu deformieren. Vor jeder Mission erläutert ein trister Text Ihre Aufträge und Nebenaufgaben. In *Combat Mission: Shock Force* steuern Sie aus der Verfolgerperspektive eine begrenzte Menge an Panzern, Artillerie und Infanterie. Das Erste, was dabei auffällt, ist die Grafik – negativ! Sie rollen und marschieren durch triste Wüsten, die immerhin ab und an Bodengestrüpp ausspucken. Auch die Gebäude sehen „dank" der einfarbigen Texturen grausam aus und die Infanterieeinheiten erinnern nur entfernt an humanoide Wesen. Arme Schweine! Sind wir im Übrigen auch. Denn die künstliche Intelligenz gehorcht ähnlich gern wie ein Anarchistenhaufen. Sie fährt etwa eigene Wege, statt sich unseren Befehlen zu beugen. Da rettet die Option, den Titel entweder rundenbasiert oder in Echtzeit spielen zu können, auch nichts mehr: *Combat Mission: Shock Force* wirkt in beiden Modi veraltet und unfertig und tischt dem Spieler dabei auch noch einen billigen Schwierigkeitsgrad auf. Alexander Wenzel

Info: cmsf.deepsilver.com

PREIS/LEISTUNG	56%	MANGELHAFT
GRAFIK	38%	43%
SOUND	51%	
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	48%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Battlefront/Koch Media	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 800 MB HD, Win XP	

Ufo: Extraterrestrials

UFO steht für „Unidentified flying object" (unbekanntes Flugobjekt). Das ganz nebenbei für die Blondinen. *Ufo: Extraterrestrials* greift die Thematik des 1993 äußerst erfolgreichen *Ufo: Enemy Unknown* wieder auf. In *Extraterrestrials* spielt die Handlung jedoch nicht auf der Erde, sondern in einer Kolonie mit dem wohlklingenden Namen Esperanza (spanisch für Hoffnung). So heißt übrigens auch eine Stadtgemeinde auf den Philippinen. Im Spiel errichten Sie eine Basis, expandieren, forschen und knallen hin und wieder sogar einige Aliens ab. Bevor Sie jedoch ETs Verwandte für immer nach Hause schicken, holen Sie erst mal ein vorbeifliegendes UFO vom Himmel. Ist das geschafft, begeben Sie sich zur Absturzstelle. Dort finden dann die rundenbasierten Kämpfe statt. Lobend zu erwähnen sind das durchdachte Wirtschaftssystem und die komplexen Forschungsmöglichkeiten. Sonst weist das Spiel jedoch einige Mängel auf. So ist es beispielsweise nicht möglich, Soldaten selbst zu rekrutieren – Sie warten und warten, bis der Staat Ihnen mal welche vorbeischickt. Fans der *Ufo*-Reihe könnten noch ihren Spaß damit haben, alle anderen gehen für das Geld lieber ins Kino. Dennis Blumenthal

Info: www.ufo-extraterrestrials.com

PREIS/LEISTUNG	62%	AUSREICHEND
GRAFIK	51%	60%
SOUND	48%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Chaos Concept/Paradox Interactive	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 128 MB GraKa, 256 MB RAM	

Overspeed: H. P. S. R.

Need for Speed-Klone gibt es wie Sand am Meer – mit City Interactives *Overspeed: High Performance Street Racing* gesellt sich ein weiterer hinzu. Als unbekanntes Würstchen sollen Sie sich in der illegalen Straßenrennszene von Los Angeles einen Namen machen. Ihren schwachen Untersatz peppen Sie auf, indem Sie gegen einen Kontrahenten antreten und beispielsweise Ihr brandneues Getriebe gegen seinen Nitro-Antrieb setzen. Gewinnen Sie, bauen Sie die frischen Teile umgehend in Ihre Karre ein. Verlieren Sie, verabschieden Sie sich von Ihrem Einsatz – Wettschulden sind schließlich Ehrenschulden. Später geht es soweit, dass Sie um Ihre Lieblingsautos zocken – das ist richtig spannend. Im Grunde ist *Overspeed* in Ordnung, aber man merkt dem Titel eben das im Vergleich zu Toptiteln niedrigere Budget an: Die Hintergrundgrafik ist genauso schlapp wie alkoholfreies Bier und die Rennstrecken fallen mit zehn Stück recht karg aus. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad für Anfänger ziemlich frustrierend ... Im Mehrspieler-Modus treten übrigens bis zu vier Blechschadensüchtige gegeneinander an. Toll: Die anderen Spieler brauchen keine CD. Fazit: für die Knete korrekt. Ralph Wollner

Info: www.city-interactive.com

PREIS/LEISTUNG	73%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	67%	67%
SOUND	74%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	68%	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	City Interactive/Dtp	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	2,6 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, Win 2000	

Anderson & das Erbe Cthulhus

Cthulhu klingt wie der Name einer Darmkrankheit, ist aber ein fiktiver Mythos. Wichtigster Bestandteil: interdimensionale Wesen mit übernatürlichen Kräften, beschrieben im ebenfalls fiktiven Buch Necronomicon, das in einigen Werken des amerikanischen Schriftstellers Howard Phillips „H. P." Lovecraft (1890-1937) auftaucht. Ganz nebenbei: H. P. Lovecraft ist nicht mit H. P. Baxxter von Scooter verwandt – Sie müssen sich also nicht vor „Hyyyper, Hyyyper!" schreienden Gegnern fürchten. Kommen wir zum Spiel: Es ist 1940 und Sie schlüpfen im Ego-Shooter *Anderson & das Erbe Cthulus* in die Haut von Robert D. Anderson. Ihre Familie wurde ausgelöscht und Sie reisen nach Deutschland – in den 40er-Jahren nicht gerade das Urlaubsziel Nummer 1. Am Schloss von Andersons Vorfahren entdecken Sie ein Höhlensystem des Ordens der schwarzen Sonne. In 15 Kapiteln schießen Sie sich mit einem Dutzend Waffen durch Katakomben und Basen – die Grafik ist augenkrebsfördernd, die Sprachaufnahmen stammen von einem Österreicher und lassen Ihre Ohren bereits nach kürzester Zeit bluten. Die künstliche Intelligenz verdient ihren Namen nicht – das Beste am Titel ist der Ladebildschirm. Christian Gürnth

Info: www.homegrowngames.at

PREIS/LEISTUNG	48%	MANGELHAFT
GRAFIK	42%	41%
SOUND	40%	
STEUERUNG	48%	
MEHRSPIELER	38%	EINZELSPIELER
GENRE	Ego-Shooter	
HERSTELLER	Homegrown Games/Jowood	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 5,9 GB HD	

Radsport Manager Pro 2007

Wie üblich versorgt uns Cyanide auch dieses Jahr mit einer PC-Umsetzung der unsäglichen Tour de France. Ihre Aufgabe besteht darin, einen Manager zu erstellen, ein Team zu bilden und alle Bereiche wie Training, Ausrüstung und Finanzen zu leiten. Die Menüs fallen im Vergleich zu den Vorgängern ein wenig übersichtlicher aus, Optionen wie zum Beispiel das Transfersystem gehen leichter von der Hand. Bei der Vielzahl der Möglichkeiten dauert eine Runde zwar mehrere Minuten, der Spielfluss gerät dadurch aber nicht ins Stocken. Während der Rennen bestimmen Sie die Taktik Ihrer Truppe und leiten (hoffentlich) rechtzeitig Aktionen wie Absetzen, Gegenangriff oder Sprint ein. Wegen der tristen Hintergründe und hölzernen Fahreranimationen sorgen die 3D-Rennen aber höchstens bei Radsport-Fans für gute Laune, alle anderen werfen genervt die Doping-Spritze ins Korn. Da eine Etappe Sie mindestens eine Stunde beschäftigt, haben die Entwickler eine Zeitraffer-Funktion eingebaut. Im Turbo-Gang ist es jedoch nicht möglich, gezielt auf die Aktionen der Gegner zu reagieren, viele Manöver verkommen zur Glückssache. Im Mehrspieler-Modus radeln bis zu 20 Teilnehmer um die Wette, mehr Spaß bringt das aber auch nicht. Ralph Wollner

Info: www.rsm-pro.de

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	66%	66%
SOUND	68%	
STEUERUNG	52%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportmanager	
HERSTELLER	Cyanide/Flashpoint	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win XP	

Evil Days of Luckless John

PREIS/LEISTUNG	73%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	74%	69%
SOUND	72%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Akella/Playlogic	
PREIS	Ca. € 27,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 400 MB HD, Win XP	

Sie sind ein Pechvogel! In der Rolle des glücklosen John erben Sie ein Casino – prinzipiell nichts Schlimmes, wäre da nicht die Mafia. Die will das profitable Glücksspielhaus an sich reißen – Ihre Aufgabe in diesem mit Minispielen bestückten Adventure ist es nun, den Ganoven zu entkommen. Gut 25 witzig synchronisierte Charaktere warten darauf, Ihnen die Geschichte nahezubringen. Die Steuerung reagiert träge und ungenau, die Kamera dagegen dynamisch auf die Bewegungen Ihres Charakters. Möge *Evil Days of Luckless John* Ihnen Glück (= Spaß) bringen! Christian Gürnth

Info: www.evildaysofluckylessjohn.com

Requital: Revenge of a Hero

Ein Kannibalenfürst verleibt sich jeden ein, der nicht bei drei auf dem Baum ist. Darunter auch die Sippe von Wolfshund. Nur der Held mit dem dämlichen Namen ist dem Menschenfresser vom Kochlöffel gesprungen. Jetzt sucht er Vergeltung und hackt sich in typischer Action-Rollenspielmanier durch Gegnerhorden. Wer sich auf ein *Diablo 2*-ähnliches Abenteuer in zeitgemäßer Optik freut, sei gewarnt: *Requital* ist ein ordentlicher Vertreter seines Genres, mehr aber nicht. Dafür sind Spielmechanik und Kampfsystem zu träge, Story und Grafik zu unspektakulär. Wolfgang Fischer

Info: www.atari.de

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	63%	60%
SOUND	54%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Akella/Atari	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Win XP	

Weird Wars: Operation Pantherauge

»Nicht ganz so gefährlich: Waldbrände in der Sahara.«

Die Assassinen haben eine Handgranate geworfen, die eine lustige Explosionsform ergibt.

»Der Darminhalt von Reiner Calmund überraschte selbst erfahrene Ärzte.«

Im begrenzten Inventar stapeln sich in bester Rollenspiel-Manier die Gegenstände.

Fatima, eine in Schwarz gehüllte arabische Frau, bei der man kaum die Augen hinter dem Schleier ausmachen kann, sieht sich unsere Helden an. Einer unserer Charaktere vergleicht die Holde mit Darth Vader. Dermaßen politisch unkorrekt geht es auch im weiteren Verlauf des Rollenspiels *Weird Wars* zu. Etwa an der Stelle, als wir in der nordafrikanischen Stadt El Buahaha einen Araber nach einer Zielperson namens Hassan befragen. Erfolglos. „Jeder zweite Mann heißt hier Hassan oder Abdullah!" Auch die Geschichte wirkt ziemlich abgedreht. Zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs halten die Nazis Ihre Spielfigur und den Gehilfen irrtümlicherweise für zwei Gestapo-Agenten. Das ist der Beginn Ihres Abenteuers. Sie lösen aus der Perspektive von schräg oben jede Menge skurriler Rätsel in bester *Planescape Torment*-Manier und tragen ähnlich wie in *The Fall* „Halb-Echtzeit-Kämpfe" aus. Kritik erntet die Technik: Die Optik ist einfach nicht mehr zeitgemäß und die Steuerung verlangt vom Spieler absolute (und schnell ermüdende) Konzentration, um etwa dreimillimetergroße Gegenstände von einzentimeterkleinen Pixelleichen aufzusammeln. Wer jedoch anno 2007 mit diesen Mängeln leben kann, hat mit der lustigen und spannenden Handlung von *Weird Wars* seine helle Freude.

Alexander Frank

Info: www.weirdwars.de

ALEXANDER FRANK

Vor zehn Jahren hätte *Weird Wars* definitiv mehr Spaß gemacht. Aber damals kannten die Menschen Angelegenheiten wie Grafik oder Steuerung in Rollenspielen so gut wie gar nicht und hielten 3D für eine besonders ausgeprägte Körbchengröße. Immerhin steckt in *Weird Wars* wie in der PC ACTION guter Humor!

PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	54%	63%
SOUND	58%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rollenspiel	
HERSTELLER	Mirage Interactive/Kalypso Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HD, Win 2000	

VERGLEICH

The Fall: Reloaded

85%

BESSER

Planescape Torment

78% (abgew.)

BESSER

Demnächst erhältlich

Fußball Manager 2007

SPORTSCHAU

- Verwalte Spielerprofile mit dem Erfahrungspunkte-System
- Erweitertes Finanzmanagement z.B. Stadionausbau
- Umfassende Statistiken, Taktikänderungen und vieles mehr!

© Das Erste / ARD / Agentur: WDR mediagroup licensing GmbH. All Rights Reserved.

MAYA Temple of Secrets

- Erforsche den Tempel der Maya und ergründe seine verborgene Geschichte.
- Drehe und wende die magischen Dreiecke, um deinem Ziel näher zu kommen.
- Wirst du die Rätsel lösen können, mit denen die Maya ihr Geheimnis schützen?

BIG LEBOWSKI BOWLING

The Big Lebowski is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. (US) Parental Advisory: A Note to Parents: The Big Lebowski is rated R. Consult filmratings.com for further information.

LAND OF THE DEAD

Land of the Dead © Dead Land, LLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. ©2005 Ojom GmbH A Note to Parents: Land of the Dead is rated R. Consult www.filmratings.com for further information.

STARSHIP TROOPERS

Starship Troopers © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

Sende eine SMS mit „ojom" an 2222
(Nur bei T-Mobile.)

Hierbei entstehen außer den üblichen SMS und Internet/WAP Gebühren keine Kosten.

DIESE UND VIELE WEITERE SPIELE JETZT BEI T-Mobile

Overlord (Mehrspieler-Nachtest)

Zwei Overlords schlagen aufeinander ein. Die Mini-Monster bekämpfen sich gegenseitig.

Ein ganzer Haufen Gegner wirft sich auf unsere Spielfigur. Das geht nicht gut aus!

ALEXANDER FRANK

Wenn Sie diese Zeilen überfliegen, dürften die Entwickler ein *Overlord*-Update veröffentlicht haben, das sowohl dem Mehrspieler-Modus als auch der Einzelspieler-Kampagne frische Inhalte spendiert. Inhalt? Noch unbekannt. Ist aber auch egal – bei Freibier fragen Sie ja auch nicht nach, ob es Pils oder Weizen ist!

PREIS/LEISTUNG	80%	SEHR GUT
GRAFIK	82%	82%
SOUND	80%	
STEUERUNG	83%	
EINZELSPIELER	77%	MEHRSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Triumph Studios/Codemasters	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 3,6 GB HD, Win XP	

VERGLEICH
Rainbow Six: Vegas
89%
BESSER
SCHLECHTER
Dungeon Keeper 2
81% (abgew.)

Den Test von *Overlord* lieferten wir bereits in der Ausgabe 8/2007, die Mehrspieler-Prüfung mussten wir jedoch verzögern. Und ganz egal, wie oft und zu welcher Uhrzeit wir uns ins Netz eingeloggt haben (und berufsbedingt verbringen wir mehr Zeit im Internet als jeder *World of Warcraft*-süchtige Langzeitstudent) – maximal zwei Server waren gleichzeitig online. Schade, sorgen doch die virtuellen Massaker von *Overlord* vor allem im Mehrspieler-Modus für schadenfroh grinsende Gesichter! Drei Varianten gibt's – bei allen steuern Sie in der Verfolgerperspektive den namensgebenden Obermacker mitsamt seiner Gremlin-artigen Schergen. Im Schlachtmodus etwa fegen Sie den Gegner vom Antlitz der Erde – ähnlich wie in Deathmatch-Schlachten von Ego-Shootern, nur eben mit Hilfe von Mini-Monstern statt Mega-Wummen. Im Plünderungsmodus mopsen Sie um die Wette Geld von computergesteuerten Charakteren. Zu guter Letzt erlegen Sie gemeinsam mit einem Mitstreiter in einer Art Kooperativschlacht Dutzende von Monstern. Pro Modus gibt's zwei Levels, in jedem Level finden zwei Oberbösewichte Platz. Zugegeben: Das ist nicht viel für 82 Prozent Wertung. Aber es ist wie beim Sex: Der Höhepunkt eines gesunden Mannes dauert auch nur knapp acht Minuten, macht aber immer und immer wieder jede Menge Spaß! Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/overlord

Two Worlds (Nachtest)

Das Service Release 1.5 getaufte Update versieht jeden Charakter mit neuen Gesichtstexturen. Links (vor dem Patch) ist die Fratze hässlich, rechts dagegen wesentlich näher an der Realität.

Die Kämpfe mit Nichtspielercharakteren sind seit dem Update 1.5 wesentlich fordernder.

ALEXANDER FRANK

Zum *Two Worlds*-Patch: klasse Arbeit! Aber mal ehrlich: Warum bringen die Entwickler nicht gleich ein fertiges Produkt auf den Markt? Würde jeder Hersteller von Beginn an stärker auf die Qualität achten, hätten wir alle deutlich bessere Software. So müssen wir uns seit Jahren etwa mit Windows abquälen!

PREIS/LEISTUNG	86%	SEHR GUT
GRAFIK	89%	87%
SOUND	83%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	80%	EINZELSPIELER
GENRE	Rollenspiel	
HERSTELLER	Reality Pump/Zuxxez	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 3,9 GB HD, Win XP	

PC ACTION GOLD 8-2007

VERGLEICH
TES 4: Oblivion
88%
BESSER
SCHLECHTER
Gothic 3
85% (abgew.)

Ambitionierte Rollenspieler wissen vom *Gothic 3*-Debakel. Für das Abenteuer sollte nämlich ein über ein Gigabyte großer Patch herauskommen, der die nach wie vor vorhandenen Fehler endgültig ausmerzt und dem Spiel sogar neue Inhalte zufügt. Schön wär's! Bis heute warten viele Fans – vermutlich ändert sich bei *Gothic 3* auch künftig nichts. Bei *Two Worlds* sieht's besser aus. Knappe 1,1 Gigabyte wiegt das Update auf die Version 1.5, das wie aus dem Nichts aufgetaucht ist und das Königreich Antaloor spielerisch und optisch aufpoliert. Die von uns im Test (damals mit der Beta-Version des Updates 1.4, Ausgabe 8/2007) bemängelten Balance-Probleme gehören im Großen und Ganzen der Vergangenheit an. Endlich stellen Wölfe, Wildschweine und Banditen für Ihren aus der Verfolgerperspektive gesteuerten Helden eine echte Herausforderung dar! Auch reitet Ihr Alter Ego jetzt mit wesentlich weniger Zwischenstopps, da das Pferd nicht mehr so oft hängen bleibt. Zum Schluss noch der Grund für die Größe des Update-Pakets: Die polnischen Macher von Reality Pump haben sämtliche Gesichter der Charaktere überarbeitet. Klasse! Von diesem Service kann sich *Gothic 3* eine Scheibe abschneiden! Übrigens: Die Änderungen in *Two Worlds* belohnen wir mit zwei Prozentpunkten Aufwertung. Alexander Frank

Info: www.2-worlds.com

SCHROTT DES MONATS

Bei diesem Spiel dürfen Sie sich nur mit einem Fotoapparat bewaffnen, um durch Fischschwärme und Grünzeug zu tauchen.

»PSP-Spieler können selbst im Urlaub nicht abschalten.«

HARALD FRÄNKEL

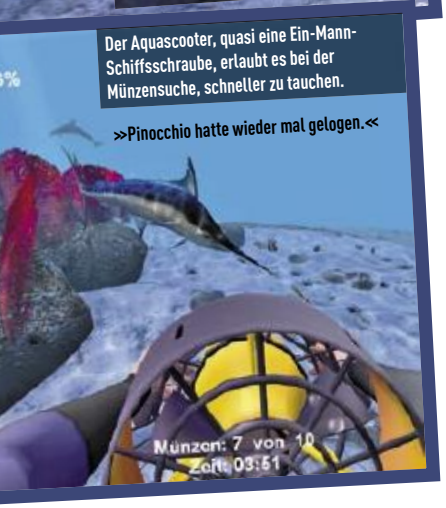
Erst die schlechten Nachrichten: Dieses Spiel bietet null Abwechslung, keine Hintergrundgeschichte, die die faden Missionen verbinden würde und abmurksen darf man auch kein Aas. Da ist Tauchen in der Badewanne spannender! Jetzt die gute Nachricht: Man hat diesen Rohrkrepierer nach zwei bis drei Stunden durch. Was mich am meisten erschüttert, ist die Zahl 2008 im Spieletitel. Die deutet ja wohl darauf hin, dass weitere Teile kommen könnten. Verehrte Leser, ich bin Manns genug, es zu gestehen: Ich habe Angst!

TAUCHEN 2008

Das taucht nichts

»Frau Merkel, die olle Kröte, sieht auch unter Wasser nicht besser aus.«

Immer wieder müssen Sie binnen zehn Minuten 15 Tierarten fotografieren – wie diese Schildkröte hier.



Der Aquascooter, quasi eine Ein-Mann-Schiffsschraube, erlaubt es bei der Münzensuche, schneller zu tauchen.

»Pinocchio hatte wieder mal gelogen.«

Tauchen am PC? Prima, das wollten wir ja immer schon mal nicht. Weil wir aber dafür fantastisch bezahlt werden, taten wir es trotzdem. Bei *Tauchen 2008* sollen Sie unter Zeitdruck Münzen einsammeln, Fische fotografieren, Münzen einsammeln, Fische fotografieren und manchmal sogar Münzen einsammeln. Sie merken es vielleicht, die Missionen sind unfassbar abwechslungsreich. Der Spieler hat die Wahl zwischen Ich- und Verfolgerperspektive, wobei Ihr Froschmann sich bei der zuletzt genannten Variante so unkompliziert steuert wie ein Reisebus. Pluspunkte für die Ego-Sicht!

SCHNAAARCH!

Grafik? Ganz okay. Sound? Hammer! Es blubbert ständig, was den Harndrang anregt. Ab und zu quiekt ferner ein Delfin oder Wal wie ein Schwein, das soeben durch einen Besamungstechniker entjungfert wurde. Und die Atemgeräusche klingen nach Darth Vader mit Prostatabeschwerden. Höhepunkt der Dauertestschnauferei war, dass die Kollegen Gürnth und Blumenthal beim Verfasser dieser Zeilen ins Büro stürmten, weil sie glaubten, er sei eingepennt. Wir schlussfolgern, dass das Spiel für Beamte super ist, weil deren Chef es nie merken würde, falls sie mal heimlich daddeln – die Geräuschkulisse ändert sich im Vergleich zur sonstigen „Arbeit" ja nicht. Im Handbuch (nur auf Datenträger) wird gelobt, wie realitätsnah *Tauchen 2008* sei. Supi! Wir haben gelernt, dass „Einblasen" nichts mit Aufwärmübungen für einen Porno zu tun hat und „das Verhalten von Gasen unter Druck oder die Löslichkeit von Gasen in verschiedenen Gewebstypen" keinesfalls etwas mit dem physikalischen Verhalten von Fürzen, wenn man diese in unterschiedliche Sofas presst.

VOLL AUF DIE GLOCKEN

Im Lauf der Zeit schalten Sie weitere von letztendlich zwölf Tauchgebieten frei, etwa die Galapagos-Inseln, Bahamas oder Loch Ness. Dann warten neue Aufträge. Weil es ja öde wäre, ständig nur Fische abzulichten, darf der Spieler dann zum Beispiel eine Glocke fotografieren. Juhu! Harald Fränkel

Info: www.astragon.de

Tauchen 2008

PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	30. Juni 2007
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Contendo
VERTRIEB	Astragon
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB Festplattenspeicher, 3D-Grafikkarte, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix. Nein. Nope. No. Es ist kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

PREIS/LEISTUNG	41%
GRAFIK	64%
SOUND	67%
STEUERUNG	47%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

– Kaum Abwechslung, da gerade mal drei (!) Missionstypen	-40%
– Hakelige Steuerung	-20%
– Keine Hintergrundgeschichte	-10%
– Keine Waffen, nicht mal ´ne popelige Harpune!	- 5%

UNGENÜGEND
Die drittschlimmste Krankheit (gleich nach der Taucherlunge und dem Taucherbein).

25%
EINZELSPIELER

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

Der Weiße Hai

68%

BESSER

Ecco the Dolphin

65%

BESSER

BUDGET

Diesen Monstern ist eine Klaue und ein Extragebiss mitsamt Kopf aus der Schulter gewachsen. Unglaubliches Charakterdesign!

»Nicht lustig: Neurodermitis.«

PREY

Verbissener Kampf

PC ACTION GOLD 9-2006

PC ACTION PREISTIPP 10-2007

Der Held hört Stimmen und trägt eine abgetrennte Hand mit sich herum. Ja, *Prey* ist ein wenig seltsam – und deshalb so gut.

Im Film *E.T.* wollte man uns weismachen, dass Außerirdische zwar dämlich aussehen und leuchtende Penis-Gedächtnisfinger haben, aber ganz lieb sind und gern kuscheln. Blablabla! Mann, wir wissen doch, was wirklich geschehen würde: Die Typen wollen uns auf Fließbänder schnallen und zu Trockenfutter verarbeiten. Genau das blüht dem Cherokee-Indianer Tommy. Der hat sich eben noch mit zwei rassistischen Arschgeigen in einer Kneipe geprügelt, weil sie seine Freundin Jen blöd angemacht haben, als plötzlich Aliens das Liebespaar mit grünem Licht und viel Tamtam aufsaugen. Ach ja, Tommys Opa Enisi nehmen die Fiesewichte bei dieser Gelegenheit gleich mit – obwohl der alte Sack bestimmt zäh schmeckt.

EINE ROTHAUT SIEHT ROT

Während Jen und der Großvater tief im Inneren des Raumschiffes verschwinden, erhält unser Pixel-Winnetou Hilfe von mysteriösen Fremden. Natürlich will er seine zwei Lieblinge retten und startet einen maximal zehn Stunden langen und in 44 Abschnitte unterteilten, blutigen Feldzug. Ein frisches Spielgefühl vermittelt der Titel durch das Leveldesign. Orientierungsprobleme liegen darin begründet, dass im Raumschiff die Gesetze der Schwerkraft nicht immer gültig sind. Es schlängeln sich sogenannte „Wandgänge“ an den Mauern hoch und an Decken entlang, die es Ihrem Indianer (und auch Feinden) ermöglichen, kopfüber durch die Gegend zu tappen. Sollten Sie das Zeitliche segnen, erscheint Tommy als Geist und geht im Jenseits auf Jagd nach neuer Lebensenergie. Jetzt, wo Ihnen klar ist, wie abgefahren *Prey* ist, wundert es Sie sicher nicht, dass Tommy ständig eine abgetrennte Hand in seiner Hosentasche hat. Wozu? Um Türen zu öffnen, die mit Fingerabdruck-Schaltflächen gesichert sind. Durch die atmosphärisch sehr gute Umsetzung ist *Prey* wie ein One-Night-Stand mit einer schönen Frau: Es sieht gut aus, fühlt sich gut an, ist anstrengend und dennoch sehr spaßig. Für den Preis heißt es: Kaufen, verdammt! Harald Fränkel

Info: www.prey.com

CHRISTIAN GÜRNTH

Prey haut Sie um. Diese Aussage dürfte eigentlich als Kaufgrund genügen. Da der Titel allerdings so unglaublich viel Potenzial bietet, erzähle ich Ihnen gerne noch, dass es im Spiel einige der kreativsten Charaktere aller Zeiten gibt. Das Leveldesign ist ein zweischneidiges Schwert – Orientierungsdeppen wie ich werden sich oft verlaufen. Aber egal, dann tappt man eben länger in den schön anzusehenden Arealen rum. Für läppische zehn Euro ein Pflichtkauf! Wer *Prey* nicht gespielt hat, gehört ausgelacht!

Prey

PREIS Ca. € 10,-
TERMIN 14. Juli 2006

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Human Head Studios
VERTRIEB	Take 2
SPRACHE/TEXT	Englisch/Multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 64-MB-Grafikkarte, 2,2 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch und Team-Deathmatch für bis zu 8 Spieler; 1 Spieler pro DVD

TEST IN AUSGABE
9/2006

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	83%

SEHR GUT
Sehr schönes und packendes Horror-Sci-Fi-Abenteuer mit vielen frischen Ideen.

86%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	Adventure	Ak Tronic	70%	€ 10,-	11/06
Brothers in Arms: Earned in Blood	Action	Ak Tronic	78%	€ 10,-	12/05
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	Strategie	Electronic Arts	79%	€ 10,-	1/05
Empire Earth 2	Strategie	Ak Tronic	76%	€ 10,-	6/05
FIFA 07	Sportspiel	Electronic Arts	80%	€ 25,-	11/06
Rollercoaster Tycoon 3 Gold (enthält Hauptprogramm und die Erweiterung *Soaked!*)	Sammlung	Atari	82%	€ 16,-	12/04, 9/05
Sid Meier's Railroads	Strategie	Ak Tronic	75%	€ 10,-	12/06
Spellforce 2 Gold (enthält Hauptprogramm und Erweiterung *Dragon Storm*)	Sammlung	Koch Media	87%	€ 35,-	5/06, 5/07
Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade	Strategie	THQ	86%	€ 20,-	12/06

Sid Meier's Railroads

Spellforce 2 Gold

Rollercoaster Tycoon 3 Gold

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl befindet sich seit vier Monaten auf dem ersten Platz Ihrer Lieblingsspiele.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
2	■ (2)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
3	▲ (11)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
4	■ (4)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
5	▼ (3)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
6	▲ (NEU)	Jack Keane	9/2007	86%	Deck 13
7	▲ (9)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
8	■ (8)	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	8/2007	86%	Grin
9	▲ (NEU)	Lost Planet: Extreme Condition	9/2007	80%	Capcom
10	▲ (14)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
11	▼ (5)	Resident Evil 4	5/2007	88%	Capcom
12	■ (12)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
13	▼ (6)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
14	▼ (10)	Two Worlds	8/2007	87%	Reality Pump
15	▼ (7)	Der Herr der Ringe: Online - DSvA	7/2007	87%	Turbine

Platz 2

WoW: The Burning Crusade griff eine Wertung von 93 Prozent ab und steht in Ihrer Gunst weiterhin auf Platz 2.

Extreme ...

... Temperaturen herrschen bei *Lost Planet: Extreme Condition*. So extrem, dass nicht alle von Ihnen die Kraft hatten, um nach einem Ausflug ins Spiel für *Lost Planet* zu votieren. Vielleicht tauen Sie ja demnächst auf und hauen das Action-Spektakel auf Platz 1.

Bioshock

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Bioshock	Take 2	24. August
Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs	Ubisoft	28. September
Heimspiel: Handballmanager 2008	The Games Company	30. August
Juiced 2	THQ	September
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	6. September
MotoGP 07	THQ	September
Sam & Max: Season 1	CDV	5. September
Stranglehold	Midway Games	7. September

EXTRA

»Und wer soll dein Herzblatt sein?«

David und Amy Fox verstecken sich vor dem irren Gewalttäter. Dieser kennt die Gegend allerdings wie seine eigene Westentasche.

»Werden vom Imperium verfolgt: R2-D2 und Prinzessin Leia.«

Aufgebracht versucht Amy Kontakt zur Außenwelt aufzunehmen.

KINO Motel

Eine scharfe Schnalle gerät mit ihrem Mann in die Hände eines sadistischen Perversen. Klingt gut, oder?
THRILLER | „Für fünf Dollar extra können Sie die Honeymoon Suite kriegen. Hat auch ein paar Spielereien, die die anderen Zimmer nicht haben", tönt Motelbesitzer Mason (Frank Whaley). Als ob die Scheiße rund um Amy (Kate Beckinsale) und David Fox (Luke Wilson) nach dem Unfalltod ihres Sohnes nicht schon genug dampft, müssen sie nun notgedrungen eine Nacht im wahrscheinlich schäbigsten Motel der Welt verbringen. Ihre Ehe ist nur noch ein Haufen Schrott, der Wagen blieb auf der Rückfahrt vom Scheidungsgericht liegen und Mason zieht sich lieber billige Horror- und Pornofilme rein, als dem Paar behilflich zu sein. Wahrlich keine gute Grundlage für eine ruhige, entspannte Nacht.

BIG MASON IS WATCHING YOU!

Wie schlimm die Nacht wirklich werden soll und welche „Spielereien" in der Honeymoon Suite warten, erfahren die beiden Protagonisten erst, als sie den Fernseher einschalten, um einige Videos zu gucken. Die scheinbar harmlosen Streifen entpuppen sich als knallharte Tötungsfilme. Das Schlimmste: Die Opfer starben im selben Zimmer, in dem Amy und David hausen. Panik! Die beiden können nur gemeinsam versuchen, dem Treiben von Mason zu entkommen. Durch die überall im Haus angebrachten Kameras entwickelt sich *Motel* zu einem spannenden Krimi, der durch viele künstlerische Kameraeinstellungen an Dramaturgie gewinnt. Besiegt der Zusammenhalt des Ex-Ehepaares das Böse und gibt es ein Hollywood-Ende der Extraklasse oder enden sie wie die Gäste zuvor? Wenn Sie einen guten – aber klischeebeladenen – Thriller sehen wollen, dann gibt Ihnen *Motel* das volle Brett. Immer dran denken: Bevor Sie fünf Dollar mehr für die Honeymoon Suite investieren, kaufen Sie sich lieber die PC ACTION. Christian Gürnth

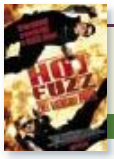
FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 85 Minuten
WERTUNG:
GUT

KINO Hot Fuzz

Korrekt. Ein besseres Wort gibt es nicht für Officer Angel, der die Auszeichnung „Silberner Schlagstock" trägt. Ein irrer Film.
KOMÖDIE | Ja, wir sind etwas spät dran mit unserer Filmvorstellung, aber forsten Sie trotzdem noch die Kinoprogramme in Ihrer Umgebung nach dem Streifen durch. Denn *Hot Fuzz* lohnt trotz des dämlichen deutschen Untertitels *Zwei abgewichste Profis* jede Strapaze.

BESSER ALS ERLAUBT

Auf den ersten Blick wirkt der Film wie ein gewöhnlicher Thriller, bei dem auch Bruce Willis die Hauptrolle spielen könnte. Der Londoner Streifenpolizist Nicholas Angel (Simon Pegg) macht Dienst nach Vorschrift. Während das bei Beamten in der Regel bedeutet, dass sich gar nichts mehr bewegt, läuft es bei ihm wie am Schnürchen: eine Festnahme nach der anderen. Sein Perfektionszwang macht ihn allerdings zu einem derart unbeliebten Zeitgenossen, dass ihn seine Freundin verlässt und seine Vorgesetzten ihn befördern – zum Sergeant und aufs Land. Dort kommt es zu einer Mordserie. Lustig und spannend zugleich zeigen die Macher nach ihrer Zombie-Parodie *Shaun of the Dead* erneut, dass schwarzer Humor aus England bei Kennern zu Recht einen guten Ruf genießt. Genau wie Mel Gibson nach ein paar Schnäpsen dreht die skurrile Komödie besonders gegen Ende radikal auf. Ein Mordsspaß! Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 121 Minuten
WERTUNG:
SEHR GUT

»Übertrieben: Helmpflicht für Fußgänger.«

Sergeant Angel (Simon Pegg; L.) im Einsatz mit seinem Kollegen Butterman (Nick Frost).

KINO Die Simpsons: Der Film

1989 war ereignisreich: Die Ossi-Belagerung begann, R. Kellys Sexgespielin kamen zur Welt und die Simpsons starteten ihren TV-Siegeszug. KOMÖDIE | Den 26. Juli 2007 hatten wir sehnlicher erwartet als das Karriereende von Modern Talking. Und Matt Groenings Leinwand-Debüt enttäuschte uns nicht: Homer Simpson entsorgt Schweine-Fäkalien (!) in einem See und verseucht damit ganz Springfield. Arnold Schwarzenegger als stumpfer US-Präsident („Ich wurde gewählt, um zu lenken, nicht um zu denken!") lässt daraufhin die Heimatstadt der Simpsons in einer riesigen Kuppel einschließen, um Springfield letztendlich von der Landkarte zu fegen. Witze und versteckte Details am laufenden Band, fantastische 3D-Effekte und massig Gesellschaftskritik – das sitzt! Das Warten hat sich gelohnt. Schön, dass Maggie im Abspann bereits den Nachfolger ankündigt. Lukasz Ciszewski

Bart und Papa Homer blödeln auf dem Dach herum.

Im Verlauf des Films gerät Tollpatsch Homer oft in gefährliche Situationen.

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 87 Minuten
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Night of the Dead

DVD

Der mutierte Dr. Schreklich (vorne) und seine Zombie-Truppe gehen zum Angriff über.

Was soll man von einem Film halten, bei dem in der ersten Szene ein Frosch versucht, einem Menschen die Kehle durchzubeißen? HORROR | „Dass jedes Stück Fleisch ein Recht auf Leben hat, das glaube ich fest!" So was sagen Vegetarier. Oder Dr. Gabriel Schreklich, der in seiner Klinik ein Serum entwickelt, das Tote weckt. Weil dem Arzt nicht nur ein „c" im Nachnamen fehlt, sondern auch diverse Tassen im Schrank, artet die Gottspielerei natürlich in einem Gemetzel aus. Wenn die menschlichen Protagonisten dann mit einer Plastik-Pumpgun aus der Volksfest-Losbude und einem Mini-Netz von Oma Trudes jüngstem Supermarkt-Einkauf auf Zombie-Jagd gehen, ist das aber dummerweise nie spannend. Ja, Splatter-Fans erblicken allerlei blutiges Gedöns. Andererseits bekommt man Kreaturen, die in billigen Schweine-Innereien wühlen, auch bei der fetten Wurstfachverkäuferin umme Ecke kostenlos zu sehen. Mit bierseligen Kumpels als Mitgucker entfaltet *Night of the Dead* nicht zuletzt durch die dümmlichen Dialoge wenigstens trashige Komödien-Qualität. Und: Wir haben sieben Titten gezählt! Okay, die zugehörigen Frauen waren tot, aber Mann nimmt ja, was Mann kriegen kann. Harald Fränkel

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 88 Minuten
WERTUNG: MANGELHAFT

DVD Nightmare Detective

Horror | Das Beste an diesem japanischen Horror-Streifen, bei dem sich Menschen nach bizarren Träumen selbst umbringen, ist die Hauptdarstellerin. Die 31-jährige Pop-Sängerin Hitomi gilt in Japan als Sexsymbol. Und nun wissen auch wir, warum. Der Film? Langweilig und so innovativ wie ein Stück Brot. (LC)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 102 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND

DVD Unholy Women

Horror | Drei Kurzgeschichten über verfluchte Frauen, die alle Klischees des japanischen Horrorfilms in einen Topf werfen, sie mit einer großen Portion schlechter Effekte vermischen und die geschmacklose Brühe mit einer Prise Handlungslosigkeit dem Zuschauer servieren. Selbst unter Alkoholeinfluss langweilig! (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 102 Minuten
WERTUNG: MANGELHAFT

DVD Boogie Nights

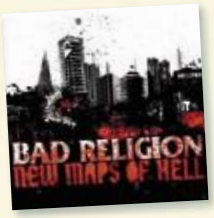
Drama | Ende der 70er-Jahre trifft der Porno-Regisseur Jack Horner (Burt Reynolds) in einem Nachtklub einen jungen Kerl namens Eddie Adams (Mark Wahlberg). Da Eddie behangen ist wie ein indischer Königstiger, avanciert er schon bald als Dirk Diggler zur Porno-Ikone. Jede Menge Sex – olé, super Film! (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 156 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

DVD Pathfinder (Extended Edition)

Action | Manchmal sollte nach dem Abpfiff besser keine Verlängerung kommen. Das gilt besonders für historisch unhaltbare Wikinger-Filme, die nur sinnlose Gewalt und Langeweile bieten. Außer coolen Rüstungen liefert der Film nur wachsenden Zorn auf die Drehbuchschreiber. Eine echte Hollywood-Katastrophe. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 103 Minuten
WERTUNG: MANGELHAFT



Bad Religion

New Maps of Hell | Die Punkrock-Urgesteine zeigen sich genauso frisch wie vor 20 Jahren und poltern auf Ihrem 14. Album durch 16 frische Lieder mit hohem Gute-Laune-Faktor. Sänger Greg Graffin würzt die Scheibe der Kalifornier mit der gewohnten Prise Sozialkritik, während die restlichen Musiker die intelligenten Textzeilen mit jeder Menge „Uhhhhs" und „Ahhhhs" hinterlegen. Das richtige Futter für den Walkman, wenn man nach einer ausgiebigen Nummer von der Freundin nach Hause rollt. (RW)

LABEL: Epitaph/SPV
WERTUNG: SEHR GUT

Amorphis

Silent Waters | Den sechs Finnen sind Dunkelheit und niedrige Temperaturen wohl gewaltig aufs Gemüt geschlagen – ihre Musik hört sich an wie der Soundtrack zu einer verschneiten Winternacht des Todes. Trotz Grunz-Gesang und Doppelbasstrommel-Gewitter haben die zehn Stücke stets eine melancholische Stimmung, die zu keinem Zeitpunkt aufgesetzt wirkt. Mit Pianoeinlagen und gefühlvollen Gitarrensoli schaffen die Herren einen eleganten Kontrast zu den Prügelpassagen. Eine gelungene, virtuose Mischung. (RW)

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Velvet Revolver

Libertad | Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben: mit Slash, Duff McKagan und Matt Sorum rühren drei Fünftel der alten Guns N' Roses bei Velvet Revolver mit. Klar, dass auch das zweite Album deutlich an die Kult-Kombo rund um Koksnase Axl Rose erinnern. Dennoch zeigen sich die mittlerweile stark ergrauten Herren auf den 13 Liedern von *Libertad* rotziger, was nicht zuletzt an Scott Weilands (Ex-Stone Temple Pilots) quengeligem Reibeisen-Organ liegt. Ein bisschen mehr Mut zum Risiko und niemand bräuchte eine Guns-N'-Roses-Reunion. (RW)

LABEL: RCA/Sony BMG
WERTUNG: GUT

Klassiker des Monats:

Running Wild

Under Jolly Roger | Die wilde Piratenbande um Frontmann und Bandgründer Rock 'n' Rolf sorgte 1987 für ungezügelte Jubelstürme. Unter den acht Speedmetal-Songs befinden sich zeitlose Hits wie *Beggar's Night*, *Diamonds Of The Black Chest* und der Titelsong, der bei keiner Metal-Fete fehlen darf. Ach ja: Die Band gibt es immer noch – in diesem Jahr soll ein neues Running-Wild-Album erscheinen. (RW)

LABEL: Noise Records/Sony BMG
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Korn

»Böse Onkels: bei der Rasta-Fahndung erwischt.«

Von links: David Silveria (Schlagzeug), Jonathan Davis (Gesang), James „Munky" Shaffer (Gitarre), Reginald „Fieldy" Arvizu (Bass).

Das achte Studioalbum zeigt die frustrierten Kalifornier in gewohnter Form: Depressiv, verwirrt und brutal hämmern Sie auf die stetig wachsende Fangemeinde ein.
UNTITLED | Sänger und Song-Schreiber Jonathan Davis ist der lebende Beweis, dass man trotz etlicher Millionen auf dem Konto kreuzunglücklich sein kann. Schuld daran sind massig schlimme Erlebnisse, die Herr Davis in seiner Jugend gehabt haben soll. Die Rede ist von Kindesmisshandlung, Außenseiterdasein, Drogenkonsum und seinem späteren Job als Leichenbeschauer. Als Ergebnis fing sich der Musiker mit der zotteligen Rastamatte eine chronische Depression ein. Skurrilerweise zahlte sich diese für die Band voll aus, schließlich beeinflusste Jonathan Davis mit seinem verzweifelten, hasserfüllten und oftmals psychopathischen Gesang den musikalischen Stil der Band enorm. Auf dem aktuellen, unbetitelten Album haut das düstere Quartett dem leidensfähigen Publikum 13 Launebremser um die Ohren, die Bock machen, gemeinsam mit einem Toaster in die Badewanne zu steigen. Obwohl die Band nicht mehr durchgehend die berstende Energie der Anfangstage besitzt, gibt es mit *Starting Over* und *Ever* gnadenlose Werke, die genauso donnern wie die zwölf Kracher auf dem umjubelten, *Korn* genannten Debüt. Die anderen Songs gehen den Weg des Vorgängers *See You on the Other Side* konsequent weiter und setzen auf Elektronik-Einlagen und schleppende Gitarrenriffs. Nicht das beste Korn-Album, aber Fans werden es wie üblich lieben. Ralph Wollner

LABEL: Virgin/EMI
WERTUNG: GUT

Gorefest

»Nein, wir wollten mehr Gage und keine Garage!«

Von links: Ed Warby (Schlagzeug), Boudewijn Bonebakker (Gitarre), Frank Harthoorn (Gitarre), Jan-Chris de Koeijer (Bass, Gesang).

Sie mögen es schnell, hart und dreckig? Dann ist die neue Scheibe von Gorefest genau Ihr Ding!
RISE TO RUIN | Die neun Death-Metal-Brocken der Niederländer blasen Ihnen den Schmodder aus den Ohren. Mit hyperschnellem Schlagzeug (Fachjargon: Blast-Beats) und sägenden Stakkato-Gitarren geben sie Freunden der derben Kost das, was sie brauchen. Bemerkenswert angesichts der Tatsache, dass sich die Band wegen musikalischer Differenzen 1998 trennte und erst seit Sommer 2004 wieder auf der Bühne steht. *Rise to Ruins* ist das zweite Album seit der Wiedervereinigung und in Sachen Kompromisslosigkeit und Aggression das bislang extremste Werk der Prügelknaben. Ende Oktober kommen Gorefest nach Deutschland. Hingehen! Ralph Wollner

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „From This" von Blacklist Ltd., finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Henker ist eigentlich Death Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music

The Darkness

Jackie (vorgebeugt) fährt U-Bahn. Die Bahn verbindet die Spielabschnitte.

>>Im Sitzstreik: Lokführer.<<

>>Spocks heimliche Liebe mit der Kampfhündin trug seltsame Früchte.<<

Die Darklinge sind kleine (und dämliche) Helfer, die Sie beschwören können.

>>Hat vergessen, sich die Haare zu kämmen: Medusa (Ego-Perspektive).<<

Angriff auf einen Polizisten: Die zwei Tentakel gehören zum Spieler.

Viele Männer behaupten von sich, sie hätten einen riesigen Tentakel. Bei Jackie Estacado stimmt es.

EGO-SHOOTER | Jackie Estacado hat es sich mit seinem Boss verscherzt. Was bei PC ACTION-Mitarbeitern mit Prügel und Gehaltskürzungen geahndet wird, bringt bei Mafia-Killern drastischere Konsequenzen. Jackie soll sterben! Doch er ist nicht nur ein Gauner, er ist auch besessen. „Der Tod kann dich nicht holen", trichtert ihm auf Englisch eine Gänsehaut-Stimme (Sänger-Promi Mike Patton von Faith No More, Fantômas und Tomahawk) ein. Die Stimme gehört zur dunklen Macht, die Jackie die Fähigkeit verleiht, Monster zu beschwören, schwarze Löcher zu erzeugen oder als Tentakel durch den Level zu kriechen und Gegner zu beißen. Den Rest der Feinde schießt er ganz herkömmlich tot. Die Comic-Umsetzung ist die Angelina Jolie unter den Videospielen. Ein attraktives, aber derbes Ballerspiel mit vielen Dialogen. Nichts anderes haben wir von den *Riddick*-Machern aus Schweden erwartet. Die USK-18-Version bietet übrigens drastisch weniger Splattereffekte: Allein ein Viertel der Exekutionsarten fehlt. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Starbreeze/Take 2
WERTUNG:	SEHR GUT

Flatout: Ultimate Carnage

>>Gehören verboten: Frauenparkplätze.<<

Die Konkurrenz klebt an der Fahrbahnbegrenzung: eine Chance, Plätze gutzumachen.

Auch Dreckspiele können Spaß machen. Besonders, wenn sie so gut sind wie dieses.

RENNSPIEL | Eine Motorhaube fliegt weg, Matsch hoch. *Flatout* versprüht neben Funken den ungebändigten Charme einer erfahrenen Frau in den besten Jahren. *Ultimate Carnage* ist die Neuauflage des zweiten Teils und erscheint komischerweise nicht für PC. Doch die Mixtur aus *Burnout* und *Crazy Taxi* macht auch auf der 360 eine prima Figur. Und das nicht nur, weil die Grafik ein paar neue Effekte und das 16:9-Format unterstützt. Die Fahrzeuge und Strecken sind bekannt, aber mit Karambolage-Arenen und anderen Spielmodi gibt es massig neuen Schnickschnack. Etwas hat sich nicht geändert: In der deutschen Version sitzen statt Menschen wieder Puppen am Steuer. Albern! Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Bugbear/Deep Silver
WERTUNG:	SEHR GUT

Double Dragon

Action | Wie war es cool, 1987 mit dem Baseballschläger Passanten zu vertrimmen. Böse Passanten natürlich und nur am Spielautomat. Jetzt gibt es den Oldie bei Xbox Live als Download. Es ist schlimm, die Kindheitserinnerungen an der Realität zu messen. Ödes Geklicke, aber es ist auch nicht perfekt emuliert. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Razorworks/Taito/Empire Interactive
WERTUNG:	AUSREICHEND

Trauma Center: Second Opinion

Simulation | Doktorspiele gibt es viele, aber nur wenige am Bildschirm. In *Trauma Center* dürfen Sie operieren, was das Medizinhandbuch hergibt. Da Grafik für Wii-Kunden nur sekundär scheint, können wir das Spiel empfehlen. So viele Krankheiten trifft man normalerweise nur in den Erzählungen alter Menschen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Atlus/Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT

SOCOM: Fireteam Bravo 2

Taktik-Shooter | Wer 3D-Ballerspiele auf einem Bildschirm daddelt, der nur wenige Zentimeter misst, ist selbst schuld. Wenn Sie es trotzdem nicht lassen können, ist das neue *SOCOM* eine gute Wahl. Sie stürzen Drogenbarone und Terroristen in 14 Missionen. Besonders erquickend: der Mehrspieler-Modus mit Headset. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Zipper Interactive/Sony
WERTUNG:	GUT

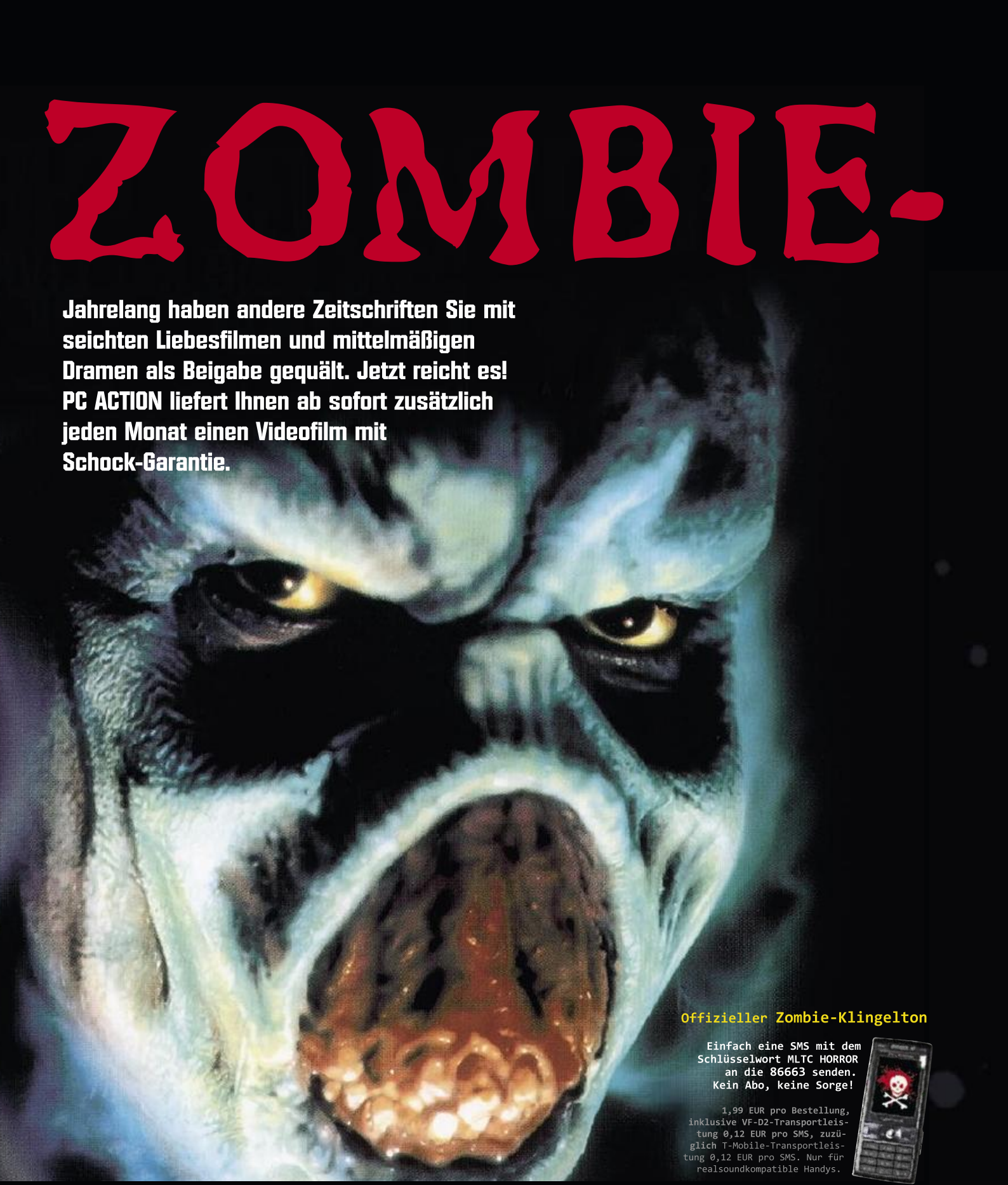
King of Fighters: Maximum Impact 2

Genre | Es gibt Serien, die sind nicht totzukriegen. *King of Fighters* ist eine davon. Der zweite 3D-Ausflug der Prügelreihe ist gelungen. *Maximum Impact 2* ist kein Meisterwerk, aber sich mit den SNK-Kämpfern die Köpfe einzuschlagen, hebt die Stimmung. Sogar mit schnellem 60-Hertz-Modus. Glückwunsch! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	SNK Playmore/Atari
WERTUNG:	GUT

ZOMBIE-

Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.



Offizieller Zombie-Klingelton

Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663 senden. Kein Abo, keine Sorge!

1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

ALARM!!!

JETZT NEU IM HANDEL!

Mehr Infos auf www.pcaction.de

MODS & MAPS

Dieser Imp tritt dem Helden in einer dunklen Gruft entgegen. Der finstere Geselle deckt Sie mit Feuerbällen ein.

DOOM 3

Teufel, noch eins!

Nach dem grandiosen *In Hell* schickt Modder „Doomi" Sie im Director's Cut demnächst erneut zu den Dämonen.

IN HELL: DIRECTOR'S CUT | Im vergangenen Jahr verfrachtete Steve „Doomi" Kirbst Sie in die Hölle. Seine *Doom 3*-Mod *In Hell* setzte damals in Sachen Atmosphäre und Länge neue Maßstäbe und gehört heute noch zu den beliebtesten Modifikationen für id Softwares Horror-Shooter. Seitdem wurden immer wieder Rufe laut, die nach einer Fortsetzung verlangten. Steve lässt sich nicht lumpen und arbeitet an einem neuen Projekt. Dabei handelt es sich nicht um die Weiterführung der Geschichte aus *In Hell*, sondern um einen Director's Cut: Das ist kein Selbstmordversuch eines Regisseurs, sondern die bekannte Mod in Grün – sprich, Sie erleben das gleiche Abenteuer mit einigen Zusatzinhalten.

NEUE DÜSTERNIS

Die beiden frischen Levels tragen die Namen Phobos_anomaly 1 und 2. Sie streifen aufs Neue durch eine düstere Landschaft, die an eine Mischung aus Mittelalter und Hölle erinnert – und nein, Sie reisen nicht in den Nahen Osten. Steve Kirbst legt bei seiner frischen Version vermehrt Wert auf Physikspielereien. So sollen einstürzende Decken oder aus Wänden hervorbrechende Monster für einen derartigen Schrecken sorgen wie die monatliche Gehaltsabrechung bei PC ACTION-Redakteuren. Damit aber noch nicht genug. An vereinzelten Umgebungsrätseln wie versteckten Schaltern toben Sie sich ebenfalls aus. Sie haben also nicht nur einige neue Dinge zu tun, Sie erleben auch die bekannte Episode anders. Und wer Steve Kirbst kennt, der weiß, dass es sich auf alle Fälle lohnt, *In Hell: Director's Cut* zu spielen. Einen genauen Erscheinungstermin nannte er noch nicht. Steve versichert aber, mit Hochdruck an der erweiterten Fassung zu arbeiten und diese so schnell wie möglich fertigzustellen. Das hoffen wir auch für dich, Steve!

Andreas Bertits

Info: www.doomerland.de.vu

Auf der neuen Karte Phobos_anomaly richten Sie Ihr Maschinengewehr gegen einen Archvile.

Zwei Hellknights fallen über den Spieler her, der sich mit der Schrotflinte wehrt.

HALF-LIFE 2

Neuer Machtkampf

Imperiale Sturmtruppen feuern auf Angreifer (außerhalb des Bildes).

Tauschen Sie Brechstange gegen Lichtschwert. Denn bald stürzen Sie sich in neue Schlachten im *Star Wars*-Universum.
STAR WARS: THE NEW ERA | Es dürstet Sie nach Lichtschwert-Duellen und heißen Gefechten gegen imperiale Sturmtruppen? Ein neues *Jedi Knight*-Abenteuer ist zwar nicht in Sicht, dafür wollen einige Modder mithilfe der aus *Half-Life 2* bekannten *Source*-Engine eine Modifikation ins Leben rufen, die die *Star Wars*-Atmosphäre in spannenden Mehrspieler-Duellen aufleben lässt. Wann allerdings die Macht in *Star Wars: The New Era* mit Ihnen ist, steht noch in den Sternen. Andreas Bertits

Info: http://tne.invision-games.com

Zwei gewaltige Mechs stapfen auf der Suche nach Feinden durch ein Sumpfgebiet.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Stahlharte Profis

Geübt müssen Sie schon sein, wenn Sie mit den dicken Blechkameraden durch diese neue Mod stapfen wollen.
MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS | Nachdem es nach der Veröffentlichung von Microsofts *Mechwarrior 4: Mercenaries* 2002 ruhig um die Actionspielreihe im *Battletech*-Universum wurde, ist jetzt eine Mod angekündigt, in der Sie sich wieder in das Cockpit der gewaltigen Kampfroboter klemmen. In *Mechwarrior: Living Legends* für *Enemy Territory: Quake Wars* verschlägt es Sie erneut auf die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts. Mit gut 20 sogenannten Mechs und mindestens 14 weiteren Transportmitteln – darunter auch Flugzeuge – will diese Modifikation das Flair der altehrwürden *Mechwarrior*-Spiele wieder aufleben lassen. Wann, steht allerdings noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.mechlivinglegends.net

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Fallen Times: Ages behind the Sun	261 MB	http://fallentimes.bf-center.de	114	SEHR GUT
Point of Existence 2 1.7	1,73 GB	www.pointofexistence.com		SEHR GUT
Project Reality 0.609	1,86 GB	www.realitymod.com		GUT
BATTLEFIELD 1942				
Australian Forces Highway Tampa Map Pack	61 MB	www.users.on.net/~arkanis/bf2		GUT
Desert Conflict 0.15	797 MB	www.desert-conflict.org		GUT
COMMAND & CONQUER GENERÄLE				
All Stars v1.0	335 MB	www.cncgeneralsworld.com/allstars	120	SEHR GUT
COMPANY OF HEROES				
Europe in Ruins 1.7	2 MB	www.europeinruins.com		SEHR GUT
DOOM 3				
Junon	157 MB	www.doom3maps.org	120	GUT
Omega Reseach Facility	56,1 MB	www.doom3maps.org	117	SEHR GUT
FAR CRY				
Capucine Mod	337 MB	www.capucinethegame.com		BEFRIEDIGEND
Dirty Racer Beta	438 MB	www.dirtyracer.fr	118	GUT
Echsen Island	4,5 MB	www.farcry-maps.com	116	GUT
First Contact: Planetfall	406 MB	www.sharkinacube.co.uk	121	SEHR GUT
Roomette	61 MB	http://mavros.site.voila.fr		GUT
Tuesday & Ark	114 MB	http://digitalmedia.massey.ac.nz/exposure/student.php?id=16	118	GUT
GTA SAN ANDREAS				
Snow Andreas	434 MB	http://gta-action.com	120	SEHR GUT
HALF-LIFE				
Hostile Intent 1.6	294 MB	www.hostileintent.org		SEHR GUT
Zion Warcry 1.0	44 MB	http://mods.moddb.com/6540/zion-warcry/		GUT
HALF-LIFE 2				
CSS SCI FI 2.0	190 MB	www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci_fi		GUT
DoomEd 2.1	190 MB	www.desq.co.uk/doomed		SEHR GUT
Dragonball Source 0.1.24	16 MB	www.preknown.com/dbsource		GUT
HL2 Cooperative Follow Freeman 2.9	67 MB	www.mercilessdevelopment.com		SEHR GUT
Insurgency 1.1	647 MB	www.insmod.net	119	SEHR GUT
Iron Grip 1.33	24 MB	www.isotx.com		SEHR GUT
Kreedz Climbing Beta 3.1	321 MB	www.kzmod.com		GUT
Lethal Agents Beta 1.01	55 MB	www.lethalagents.com	118	SEHR GUT
The Way	131 MB	http://scurvylobster.googlepages.com	118	BEFRIEDIGEND
Zombie Master 1.1.3	3 MB	www.zombiemaster.org		GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Road To Jerusalem 3.0 Public Beta 2	278 MB	www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=310		SEHR GUT
QUAKE 4				
Q4Max 0.78d	17 MB	www.q4max.com		GUT
RESIDENT EVIL 4				
Grafikmod-Sammlung	281 MB	www.shooterplanet.de/Shooter-Mods.php?id=462	120	SEHR GUT
ROME: TOTAL WAR				
The Fourth Age: Total War – The New Shadow	239 MB	http://mods.moddb.com/8271/		SEHR GUT
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL				
Jump, Run & Gun Mod 1.0	1 MB	http://files.moddb.com/7924/		GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Battlestar Galactica Colonial Wars 2.0	12 MB	http://mods.moddb.com/8964/		GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Das Buch der Meisteralchimisten	0,6 MB	www.sharesoft.de	118	SEHR GUT
Haus der Dunkelheit	2,9 MB	www.sharesoft.de	118	GUT
Modsammlung Pfennigsdorf	4 MB	www.elderscrolls.com	120	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Deathball 2.4v	74 MB	www.deathball.net		SEHR GUT
Frag Ops 2.2	528 MB	www.frag-ops.com		SEHR GUT
SAS 3.2	798 MB	http://sas.jolt.co.uk		SEHR GUT
UT40k: The Chosen Beta 6	97 MB	www.ut40k.planetunreal.gamespy.com		SEHR GUT
WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE				
Defense of the Ancients	2,3 MB	www.dota-allstars.com	120	SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Smartbuff	0,2 MB	www.buffed.de	118	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars.
Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Hat den Löffel abgegeben: Ottfried Fischer.«

Orks rollen mit einem fahrbaren Katapult zur Festung der Menschen, um sie einzunehmen.

EXKLUSIV! BATTLEFIELD 2

Die Grünen kommen!

Zu den Waffen! Die Menschen müssen die Invasion der Orks zurückschlagen. Auf welcher Seite stehen Sie?
FALLEN TIMES: AGES BEHIND THE SUN | Quietschend und knarrend rumpelt das gewaltige Katapult den Hang rauf. Eine ohrenbetäubende Explosion wenige Meter neben der Belagerungswaffe wirbelt Staub und Dreck in die Luft. Hinter einigen zerfallenen Mauern auf dem Hügel haben sich die Ritter verschanzt und feuern aus Mörsern auf die Angreifer. Die grünhäutigen Belagerer rücken jedoch unaufhaltsam vor. Einige der Orks zücken ihre riesigen Äxte und bereiten sich auf den Nahkampf vor. Die Schamanen murmeln Zaubersprüche, um die Feinde mit Feuerbällen zu ihren Ahnen zu schicken. Da preschen die Ritter aus den Ruinen hervor, die Schwerter hoch erhoben. An den Hängen des Hügels treffen die Armeen aufeinander und eine gewaltige Schlacht entbrennt ...

KRIEGSKUNST

Kämpfen Orks und Menschen gegeneinander, dann hat das weder etwas mit dem Irak-Krieg noch mit *Warcraft* zu tun. Wir reden hier von der *Battlefield 2*-Modifikation *Fallen Times: Ages Behind the Sun*. Das Team krempelte das gesamte Szenario von Dice' Mehrspieler-Shooter um und versetzt die Kämpfe nun in eine Fantasywelt. Dabei haben sich Constantin Fuchs und seine Getreuen etwas Besonderes einfallen lassen. Zwar bietet *Fallen Times* nur drei Karten, doch diese hängen zusammen. Sie erleben quasi die Geschichte des Krieges. Entweder aus Sicht der Orks, die eine Invasion starten, oder aus der Sicht der Menschen, die ihr Reich verteidigen.

KLASSENKEILE

Battlefield 2-typisch stellen Sie Ihr Team – hoffentlich taktisch klug! – aus je fünf Klassen pro Partei zusammen, darunter Nahkämpfer, Fernkämpfer und Heiler. Jede Klasse besitzt mehrere Waffen. So kann sich auch im Fall der Fälle ein Armbrustschütze mit einem Messer verteidigen. Denken Sie also am besten darüber nach, was Ihr Team noch benötigt, bevor Sie sich auf das Schlachtfeld begeben. Das sieht so gut aus, als würde plötzlich Heidi Klum vor Ihrer Haustür stehen und sich kurzerhand entblättern. Die stimmige Farbgebung

In einem Wald kämpfen ein Ritter und ein Ork-Krieger gegeneinander.

»Michel aus Lönneberga fand Topfschlagen nie lustig.«

Ein Ork feuert bei einem Weizenfeld auf einen Schützen der Menschen.

»Wenn Sie mir nicht sofort verraten, wo das Bett ist, sterben Sie, Herr Drews!«

INTERVIEW

„IM GROSSEN UND GANZEN WOLLEN WIR DIE VÖLKER NICHT REVOLUTIONIEREN …“

Constantin Fuchs ist Deutscher, 16 Jahre alt und arbeitet neben der Schule als Projektleiter an der Mod *Fallen Times*.

Projektleiter Constantin Fuchs erzählt interessante Dinge über seine Mod *Fallen Times*.

PC ACTION Bei *Fallen Times* handelt es sich um eine Fantasywelt, wieso habt ihr euch für dieses Setting entschieden? Weil sich schweißnasse Männer darin mit langen Schwertern gegenseitig verprügeln?
Constantin Fuchs: *Battlefield 2* ist als klassischer Modern-Warfare-Ego-Shooter bekannt, und genau das wollten wir ändern. Die Idee so ein Fantasysetting umzusetzen, entstand bereits 2004, noch zu Zeiten von *Battlefield 1942*. Doch als die Ideen immer mehr ausgearbeitet wurden, sah man, dass viele Spielelemente nur für *Battlefield 2* umsetzbar wären. Als dann das Team im Jahre 2005 auseinanderbrach, wurde das komplette Projekt auf Eis gelegt und erst 2006 wieder ins Leben gerufen. Die effektive Arbeitszeit an der ersten Version beläuft sich auf knapp ein Jahr.

PC ACTION Warum sind Orks deiner Meinung nach grün?
Constantin Fuchs: Grün ist die Farbe der Blätter, die Farbe des Waldes … Nein, Spaß beiseite, für uns gehört zu einem Ork die Farbe Grün wie der Mond zur Nacht! (lacht)

PC ACTION In Fantasywelten retten meistens muskelbepackte Helden mit dicken Schwertern großbrüstige Damen vor fiesen Kerlen. Habt ihr über ein solches „Rettet die Dame in Not“-Szenario nachgedacht?
Constantin Fuchs: Nein. Wir haben zwar eine richtige Geschichte, doch bietet *Battlefield 2* keine Möglichkeit, eine Art Rollenspiel umzusetzen. Das war auch der Grund, warum wir uns für *Battlefield 2* als Basis für unsere Mod entschieden. Denn in welchem Rollenspiel hat man die Möglichkeit, eine derartige Vielfalt an Spielinhalten umzusetzen?

PC ACTION Erzähl uns ein wenig über eure Welt und die Hintergrundgeschichte der Mod.
Constantin Fuchs: Unsere Welt heißt Amenoth. Um euch kurz einen Einstieg in unsere Story zu geben: Einst war es der Plan der größten und weisesten Herrscher, alle Fehden zu bannen und die Vereinigung der Macht aller Völker in einem Stein herbeizuführen. Zum Macht-Zentrum und Aufstellungsort wurde Amenoth gewählt. Doch eines Tages bebten die Berge von Loradon hinter Amenoth und gaben den Blick auf eine teuflische Armee frei. Niemand war darauf vorbereitet und die wenigen Krieger kämpften auf verlorenem Posten.

PC ACTION Orks, Elben und Zwerge sind ja sehr klischeebehaftet. Versucht ihr etwas Neues mit den Völkern?
Constantin Fuchs: Im Großen und Ganzen wollen wir die Völker nicht revolutionieren, sondern vielmehr die klassische Vorstellung umsetzen. Logischerweise entstehen die Modelle aus unserer Fantasie heraus, somit spiegelt sich in der Mod meistens die Ideen von uns wider, oder ab und zu auch Ideen unserer Beta-Tester. Mehrere kommen aus der BF-Games Community und vom =DFL= Clan, der uns bei unseren Tests unterstützt.

PC ACTION Habt ihr die Modelle im Spiel anhand eurer Teammitglieder erstellt? Gibt es bei euch also Teammitglieder, die aussehen wie Orks, Elben und Zwerge?
Constatin Fuchs: Natürlich, mit Sicherheit haben sich die Charakter-Artisten an sich selbst orientiert. Moment, das erklärt einiges. Oh mein Gott! Jetzt weiß ich auch, warum die Fotos der einzelnen Entwickler immer so nachbearbeitet aussahen.

PC ACTION Was glaubst du, wie die Mod-Szene in ein paar Jahren aussieht? Gewinnt sie deiner Meinung nach noch mehr an Bedeutung oder glaubst du, dass das Interesse daran eher abebbt?
Constantin Fuchs: Ich habe schon gedacht, ihr fragt gar nicht mehr danach. (lacht) Die allgemeine Mod-Situation bei *Battlefield 2* ist sehr schwierig, da der Großteil der Spieler nur wegen des Punktesystems spielt. Und nur wenige sind bereit, ihre *Battlefield*-Zeit mit Mods zu verbringen. Es gab bereits Projekte, die das Modranking unterstützten, allerdings gab es von EA keine Unterstützung und es fand auch nicht den richtigen Anklang bei der Community. So kommt es, dass Mods für ein paar Tage intensiv gespielt und dann wieder gegen das normale *Battlefield* eingetauscht werden. Das EA-Community-Team arbeitet seit Neuestem an einem Projekt Namens ModSpot! Unter diesem Projekt werden bereits veröffentlichte Modifikationen vorgestellt, um die Spieler wieder an sie zu erinnern und die Server zu füllen.

erschafft eine absolut gelungene Atmosphäre. Wenn man durch die lauschigen Wälder wandert, vorbei an goldenen Feldern und Wasserfällen, geraten nicht nur Weicheier wie wir ins Träumen. Ihnen sollte das aber besser nicht passieren, denn hinter jedem Baum könnte ein Widersacher lauern. Weizenfelder etwa bieten durch die hohen Ähren ideale Verstecke. Schrecken Sie dort eine Schar Vögel auf, bleibt Ihnen eventuell das Herz stehen.

ZEIG FLAGGE!

Ziel der spannenden Partien ist es, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen. Ganz so, wie Sie das aus *Battlefield 2* kennen. Das bekannte Spielprinzip haben die Modder gekonnt in das Fantasy-Szenario übertragen, vor allem die Belagerung der Ritterburg mit anschließendem Sturm macht unheimlich Laune. Einige Animationen der eigens erstellten Modelle hinterlassen zwar wie Rudolf Scharping einen leicht hölzernen Eindruck, doch das spielt im Gesamtbild der Modifikation kaum eine Rolle. Dieses Werk kann sich wahrlich sehen lassen. Und falls Sie Lust haben, gegen die Entwickler höchstpersönlich zu spielen, können Sie das auf folgendem Server tun: Name:[FT]Fallen Times by C4-network.com, IP: 85.25.134.168:16568. Also, worauf warten Sie noch? Auf in den Kampf! Andreas Bertits

Info: http://fallentimes.bf-center.de

Battlefield 2: Fallen Times	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Battlefield 2 v 1.41
GRÖSSE IN MEGABYTE:	261
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

In einem idyllischen Wald feuert ein Ritter der Menschen mit einer Flinte auf einen Armbrustschützen der Orks.

»Benutzt kein Deo: Schweißer.«

In einem Feld geht ein Ork mit Kriegshammer auf einen Menschen los.

»Bei handwerklichen Arbeiten total überfordert: Peter Maffay.«

Zwei Ork-Kämpfer beraten sich auf einer Brücke über den Angriff auf das Lager der Menschen.

»Ork 1 zu Ork 2: „Das ist ja der Hammer!“«

Der Sprungangriff eines Trigens überrascht den Spieler in einem Lager. Im letzten Moment kann er das Gewehr hochreißen und auf den Angreifer feuern.

»Kriegt die volle Ladung ab: rasierter Bär.«

FAR CRY

Möge die Nacht mit dir sein!

»Ach Mensch, alles dreht sich immer nur um dich.«

Mit dem Scharfschützengewehr nimmt der Protagonist einen Mutanten aufs Korn.

»Der Gewinner im Krieg der Sterne.«

Während Sie ein Dorf infiltrieren, nehmen Sie die feindlichen Soldaten unter Beschuss.

Nach Einbruch der Dunkelheit kämpfen Sie sich über eine von Monstern verseuchte Insel.

ECHSEN ISLAND | Die Einzelspielerkarte *Echsen Island* beginnt unspektakulär. Sie finden sich auf einem auf dem Meer schaukelnden Kahn wieder und schippern ans Ufer. Was genau Sie auf der Insel sollen, darüber lässt Sie Modder Kai „Echsenschnitter" Effelsberg im Unklaren. Fakt ist, Sie erwehren sich – *Far Cry* typisch – ständig Ihrer digitalen Haut. Gleich im ersten kleinen Stützpunkt, den Sie infiltrieren, ist die Hölle los. Dass sich die Söldner gerade mit Mutanten kloppen, trifft sich gut. So können Sie sich im Schutze der Dunkelheit in Ruhe nach einer Wumme umschauen. Mit dem Messer, das Sie zu Beginn mit sich herumtragen, richten Sie gegen die cleveren Gegner nämlich nicht viel aus. Dann warten Sie ab, wie die Schlacht ausgeht und kümmern sich anschließend um das Gekröse, das übrig geblieben ist.

GEH DOCH MAL BIER HOLEN!

Ab und an flutschen Aufgaben herein, für deren Erfüllung Sie natürlich quer über die Karte latschen oder auch mit dem Boot hinaus auf See tuckern. So trägt Ihnen der Modder etwa auf, ein kühles Bier zu besorgen. Auf der heißen Insel ein ziemlich großes Problem. Die einzige kühle Stelle dort ist das Wasser ringsherum. Also flugs auf zum Meeresgrund. Auf dem Weg dorthin beharken Sie andere Boote und holen später sogar einen Helikopter vom Himmel. Das Bier reißen Sie schließlich einem abgesoffenen Piloten aus den toten Grapschern. Eine nette Idee.

SCHIEB ES DIR REIN

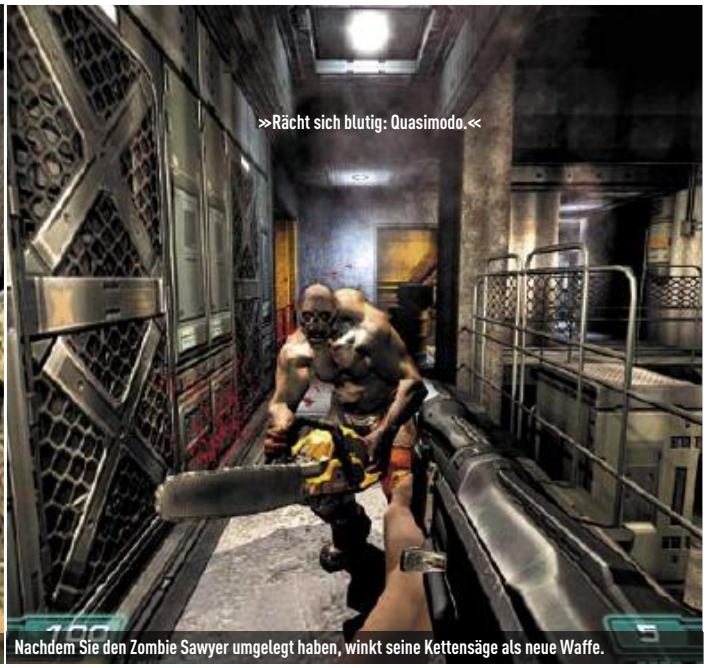
Entpacken Sie die Datei in den Ordner Mods in Ihrem *Far Cry*-Spielverzeichnis. Die Ordnerstruktur sollte dann in etwa so aussehen: „C:\Far Cry\Mods\Echsen". Anschließend starten Sie *Far Cry* und öffnen mit der Zirkumflex-Taste (^) die Konsole. Hier geben Sie „\map echsen" ein (ohne die Anführungsstriche). Den Backslash „\" erzeugen Sie mit der Tabulator-Taste. Bestätigen Sie den Konsolenbefehl mit der Enter-Taste, um die Karte zu laden und zu starten und schon geht die Luzi ab.

Marc Brehme

Info: www.farcry-maps.com

Far Cry: Echsen Island	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	4,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

Der Zombie attackiert den Helden im Nahkampf, während ein Zsec heraneilt.



Nachdem Sie den Zombie Sawyer umgelegt haben, winkt seine Kettensäge als neue Waffe.

DOOM 3

Alles wird Blut!

AUF DVD
VIDEO

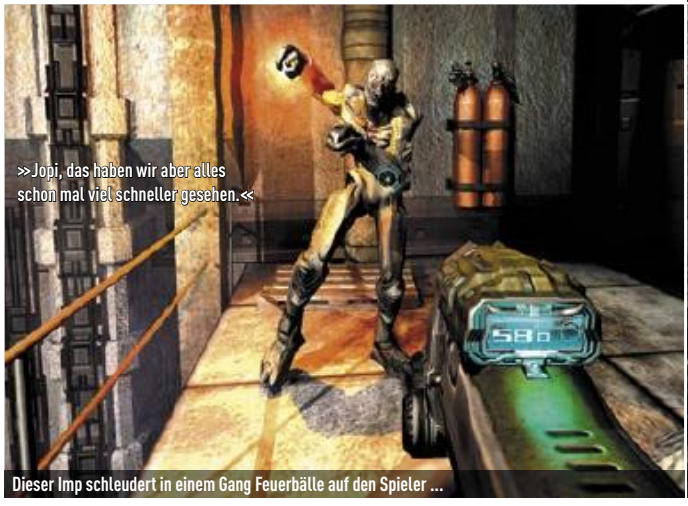
Kneifen Sie die Backen zusammen, es ist nur ein Spiel! Auch wenn Höllenkreaturen ein Forschungslabor übernahmen.

OMEGA RESEARCH FACILITY | Danny „Ice Weasel" Robinson mag Torte, abgefahrene Musik und Modden. Gut so. Denn sonst hätte seine Einzelspieler-Episode *Omega Research Facility* nie das Licht der Pixelwelt erblickt. In der namensgebenden Fabrik ist die Kacke am Dampfen. Eine eingefangene und auf den Namen Revenant getaufte Kreatur wurde zu Forschungszwecken dort hingebracht und schon ging der Ärger los. Nachdem Forscher bei den Experimenten verletzt wurden, herrscht nach dem „Code Red"-Notruf nur noch tote Hose. Als Sie bei der Station eintreffen, schlurft Ihnen gleich der erste Zombie entgegen. In den Innenräumen lauert fieses Gesocks jeglicher Art, das Ihnen ans Leder will. Sie zücken natürlich prompt die bekannten Wummen und gruseln sich bei gelungenen Schock-Effekten. Spiel-Pflicht! Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org

Doom 3: Omega Research Facility	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	56,1
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Aus einem Lüftungsschacht stürmen bereits zu Beginn der Mod haufenweise Trites auf Sie zu.



Dieser Imp schleudert in einem Gang Feuerbälle auf den Spieler ...

... während der Artgenosse unweit entfernt ebenfalls auf den Helden lauert.

LIES MICH!

AUF DVD Das Buch der Meisteralchimisten

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Dieses Plug-in erstellt ein Buch mit „Rezepten für revolutionäre Tränke, auf die man so als Spieler vielleicht gar nicht gekommen wäre und für die man nur die Zutaten und einen Expertenskill in der Alchimie braucht", erklärt uns Macher Friedrich „Heledir" Wilke. Ach so. An Hinweise zum Standort der Schwarte, die neben Rezepten für Gifte auch Schutz- und Heiltränke enthält, kommen Sie im Marktbezirk der Kaiserstadt beim Haus des Rappenkuriers. (MB)

Info: www.scharesoft.de/joomla/forum/showthread.php?t=5955 SEHR GUT

Lethal Agents

Half-Life 2 | *Lethal Agents* bereichert Ihre *Half-Life*-Installation

um viele Waffen und schicke Mehrspielermodi, bei denen vor allem Taktik und Teamspiel im Vordergrund stehen. Als Spielvarianten stehen die kooperativen Modi „Terrorist Hunt" und „Recon" zur Wahl, dazu der abgewandelte Domination-Modus „Supremacy", die Last Man Standing-Variante „Team Survival" oder die Capture-the-Flag-Anleihe „Acquisition". Dabei stehen Sie menschlichen Gegnern oder computersimulierten Figuren (Bots) gegenüber. (JK)

Info: www.lethalagents.com SEHR GUT

AUF DVD Haus der Dunkelheit

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Diese Modifikation ist etwas für Schwarzseher. Über das Haus der Dunkelheit gelangen Sie auf eine finstere Insel, auf der ein düsterer Magier Ihnen nach dem virtuellen Leben trachtet. Puh, bei so viel Dunkelheit ist die Gänsehaut programmiert. Die Mod setzt die Installation des offiziellen Add-ons *Shivering Isles* voraus. (JK)

Info: www.scharesoft.de GUT

Tuesday & Ark

AUF DVD **Far Cry** | Bei diesem Action-Adventure (103

Megabyte) latschen Sie viel rum, aktivieren etliche Schalter und drehen eine Menge Räder. Es erwarten Sie prächtige Landschaften sowie schicke Figuren und Zwischensequenzen. Sie steuern einen Jungen, der mit einem Mädchen über eine Insel stolpert. Komisch: In der Mod gibt es keine Gespräche. Der Macher möchte zeigen, dass es auch ohne Dialoge möglich ist, Emotionen in Videospielen aufzubauen. Blöd, dass genau das bei uns nicht so recht funktionierte. Die Fantasiewelt ist ein Paradebeispiel für schicke Grafik und verschenktes Spielspaß-Potenzial. (MB)

Info: http://digitalmedia.massey.ac.nz/exposure/student.php?id=16 GUT

AUF DVD Smartbuff

World of Warcraft | Mit *Smartbuff* sprechen Sie Ihre Verstärkungszauber-

sprüche einfach und schnell auf sich oder Ihre Mitspieler. Sie definieren, welche Klassen von welchen der Ihnen zur Verfügung stehenden Sprüche betroffen werden, legen fest, wie oft man Sie darauf hinweisen soll, dass die Buffs auslaufen und bestimmen eine Taste zum schnellen Zaubern. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

Gott Qu'tall (hinten) wirft Statuen (Bildmitte) auf den Helden (vorn).

The Bard setzt sein peitschenartiges Instrument gegen den Gott ein.

HALF-LIFE 2

Gib den Ton an!

Stimmen Sie Ihr Instrument. Dem menschenfressenden Gott Qu'tall kommen Sie nur mit Musik bei. THE WAY | Sie sind der Held mit dem klangvollen Namen „The Bard" und kämpfen gegen den Weltenfresser Qu'tall. Die durchgeknallte Gottheit fraß die Menschen – alle, außer die Barden und Geschichtenerzähler, die dem Fettsack nun Paroli bieten. *The Way* überzeugt durch ein innovatives Spielprinzip. Nur mit einem peitschenartigen Musikinstrument bewaffnet, kämpfen Sie gegen den Göttlichen. Der bedankt sich mit Statuen, einstürzenden Säulen und zerbröselnden Fußböden. Sie steuern mit dem Xbox-360-Controller oder der klassischen Variante per Maus und Tastatur. Durch Bewegungen der Maus im Uhrzeigersinn setzen Sie Ihr Instrument in Gang, per Mausklick zielen Sie auf Qu'tall und seine ekligen Tentakel-Arme. Lassen Sie die Maustaste los, befeuern Sie die Gottheit mit aggressiven Tönen. Klingt krass, wird aber schnell eintönig: Sie rütteln, schießen, rütteln, schießen .... aber das kennen Sie ja noch aus Ihrer Pubertät. Jürgen Krauß

Info: http://scurvylobster.googlepages.com

Half-Life 2: The Way	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	131
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

FAR CRY

Packendes Dreicksspiel

Sie tauschen Knarre gegen Karre und sauen damit kräftig rum. Um sich im Dreck zu suhlen, müssen Sie also nicht zwingend *Colin McRae: Dirt* spielen. DIRTY RACER | Dass Scheibenwischer ein wichtiger Teil des Autos sind, merken Sie spätestens, wenn das Schwein vor Ihnen bei Nieselregen ohne Spritzschutz herumgurkt. In der Komplettkonvertierung *Dirty Racer*, die dänische Studenten zusammenklöppelten, brettern Sie im lokalen Netzwerk oder Internet mit Ihrem Boliden in Fahrersicht über schmutzige Pisten. Um zu siegen, ist jedes Mittel recht. Heizen Sie durch Schlamm und Schnee, um die bis zu sieben Gegner einzukleistern und benutzen Sie selbst den Scheibenwischer, wenn Ihnen die Sicht genommen wird – nur so kommen Sie als Erster durchs Ziel. Oder Sie gewinnen die Runde im Modus „Dirtiest" als Schmutzigster. Krank, aber spaßig! Marc Brehme

Info: www.dirtyracer.fr

Far Cry: Dirty Racer	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry
GRÖSSE IN MEGABYTE:	338
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT

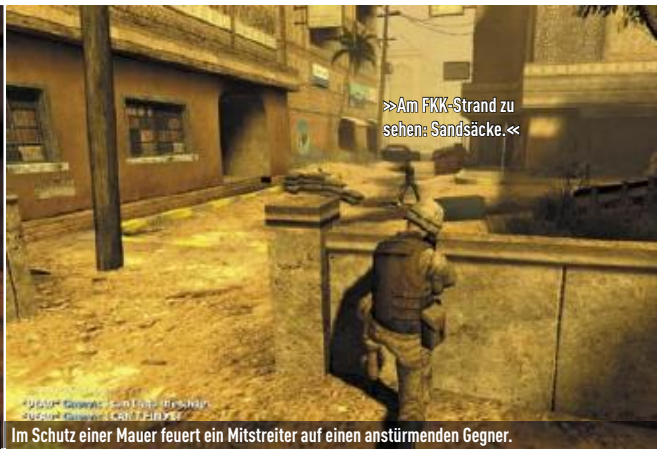
Mit verschmutzter Windschutzscheibe rast der Fahrer durch eine Strecke im sogenannten European Forest.

Kommen Sie von der Piste ab, weist ein Symbol (links) Sie darauf hin, falls Sie in die falsche Richtung fahren.

HALF-LIFE 2

Wüste Kämpfe

Im Schutz einer Seitengasse wählen die Teammitglieder ihre Waffen aus.



Im Schutz einer Mauer feuert ein Mitstreiter auf einen anstürmenden Gegner.

Verteidigen und erobern Sie Gebiete im Irak, wenn sich US-Marines und Rebellen die Rübe einschlagen.

INSURGENCY | Moderne Taktik-Shooter liegen schwer im Trend. Werden Sie, werte Leser, auf Ihre alten Tage vielleicht auch noch anspruchsvoll? Aber bevor Sie jetzt gleich losrennen und eine Menge Geld für *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* oder beim Italiener um die Ecke drei Wochen Abwasch-Frondienst für *Battlefield 2* offerieren, werfen Sie lieber einen Blick auf die kostenlose *Half-Life 2*-Modifikation *Insurgency*. Die verschlägt Sie mitten in die Nachwirren des Irakkriegs. Rund um Bagdad geraten Sie dabei immer wieder in Feuergefechte zwischen den „Friedenstruppen" der US Marines und versprengten Widerständlern, auch Insurgents (Rebellen) genannt.

RÜBE RUNTER, SOLDAT!

Ob in den engen Straßenzügen Bagdads oder in den weitläufigen Wüstenarealen – wer einfach blindlings loseiert, kassiert schneller einen Kopfschuss als Lucky Lukes Schatten. Ein ausgefeiltes Squad-System mit Punkten und Beförderungen schafft Militäratmosphäre und ermöglicht taktisches Vorgehen. Eine Reihe verschiedener Ausrüstungspakete sorgt für individuelle Teamzusammenstellungen und erfordert ausgeklügelte Planung. Und als endgültiges Sahnehäubchen in Sachen Realitätsnähe entfernten die Macher das Fadenkreuz. Den Kombattanten bleibt also nur die sogenannte Ironsight, also das Zielen über Kimme und Korn.

AB IN DIE WÜSTE

Insurgency zählte bislang zu den am meisten erwarteten Modifikationen überhaupt und schon die erste veröffentlichte Version macht alle Kritiker mundtot. Kein Wunder, arbeitet hinter den Kulissen doch unter anderem Jeremy Blum, der schon als Projektleiter von *Red Orchestra* Erfahrungen in Sachen Ego-Shooter gesammelt hat. Sie dürfen sich also getrost mit hohen Erwartungen in die Wüste schicken. Lediglich der Download der Mod-Beta (647 Megabyte) und Patch 1.1 mit 96 Megabyte (bei Redaktionsschluss) stehen Ihnen noch bevor. Lassen Sie die Leitung glühen! Jürgen Krauß

Info: www.insurgencymod.net

Half-Life 2: Insurgency	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	647
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIELE DES MONATS!

Zwei dicke Dinger

Bei unseren Gratisspielen locken Weltraumgefechte und willige, großbusige Krankenschwestern.

Hupen, Glocken, Tüten ... wenn Ihnen das Wasser im Mund zusammenläuft, während Ihnen die Hose aufgeht und Sie nur wegen dieser großen Worte weiterlesen wollen, dann haben wir genau das richtige Gratisspiel für Sie. In *Hospital Hooters* treffen Sie nämlich auf einige wunderschöne, meist großbrüstige Krankenschwestern, die sogar mal stöhnen. Nein, Sie dürfen nicht das tun, woran Sie jetzt denken, Sie Ferkel. *Hospital Hooters* ist eine Art *Tetris*. Halt, nicht gleich weiterblättern! Sie bekommen ja trotzdem die netten Damen zu sehen. Grundsätzlich geht es jedoch darum, bunte Pillen so anzuordnen und aufeinanderzustapeln, dass gleichfarbige sich gegenseitig auflösen, wenn sie aufeinandertreffen. Wie in einem bunten *Tetris* eben. Dadurch erhalten Sie Punkte. Mit steigender Punktzahl sehen Sie immer ein anderes Mädel auf der rechten Seite des Bildschirms, das Freudentöne von sich gibt. Erreicht Ihr Pillenstapel den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel verloren. Ein netter Spaß für zwischendurch. Nackte Haut lockt auch. Lassen Sie die Credits des Spiels dreimal durchlaufen, sehen Sie sogar so viel von einer Dame wie vermutlich nie zuvor in Ihrem Leben *[nicht immer von sich auf andere schließen, Kollegen!/ Anm. von hfr]*. Dafür bekommen Sie eine gepflegte Weltraumballerei zu Gesicht, wenn Sie sich unser zweites Gratisspiel reinziehen. Mit *Stargunner* finden Sie einen Klassiker von 3D Realms (ehemals Apogee) auf der DVD. Zugegeben, die Grafik des 2D-Ballerspiels wirkt mittlerweile so antiquiert wie deutsche Steuergesetze, aber es macht noch immer eine Heidengaudi, mit dem Gleiter durch das All zu heizen und die feindlichen Schiffe der Barak zu zerlegen. Diese bösen Buben drangen einst in den Luftraum der Amdara ein und besiedelten in heuchlerischer Freundschaft einen Planeten. Später zeigten sie ihr wahres Gesicht und unterjochten ihre Gastgeber. Die erheben sich nun gegen die Unterdrücker und ziehen mit einer Stargunners genannten Elitetruppe in den Krieg. Als Mitglied dieser Truppe fliegen Sie im Raumschiff von links nach rechts, ballern alles ab, sammeln wertvolle Kristalle und rüsten Ihre Schüssel mit frischen Waffen und Schilden auf. Andreas Bertits/Marc Brehme

Hospital Hooters: Die nette Krankenschwester sieht zu, wie Sie Pillen stapeln.

Stargunner: Der Gleiter ballert sich durch ein Heer feindlicher Raumschiffe.

LIES MICH!

All Stars v1.0

Command & Conquer: Generäle | Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit veröffentlichten die Entwickler der Modifikation *All Stars* Ende Juli eine erste Version. Jeder der drei Parteien (Red Alert Alliance, Tiberian Coalition, Generals Elite) steht eine Auswahl der besten Einheiten aus *C&C*-Teilen zur Verfügung: Chinesen, USA und Terroristen aus *Generäle*, Russen und Alliierte aus der *Alarmstufe Rot*-Reihe sowie GDI und NOD aus der *Tiberium*-Saga. (MB)

Info: www.cncgeneralsworld.com/allstars SEHR GUT

AUF DVD Defense of the Ancients

Warcraft 3: The Frozen Throne | Für Furore im E-Sport-Bereich sorgt die Mod *Defense of the Ancients*. Unterstützt von einem vierköpfigen Team scheuchen Sie Ihren Helden über das Schlachtfeld, um in der gegnerischen Basis den sogenannten Ancient umzulegen. Dafür nutzen Sie Zauber und Beschwörungen. Unterwegs legen Sie auf der einzig spielbaren Karte neutrale Einheiten um, sacken Kram ein und stufen Ihren Helden hoch. (MB)

Info: www.dota-allstars.com SEHR GUT

Junon

Doom 3 | Deutlich mehr Atmosphäre als Ballerei erwartet Sie auf der Einzelspielerkarte *Junon* von Sebastian „Tombery" Peters. Natürlich müssen Sie mal wieder die Mächte der Hölle in ihre Schranken weisen, stiefeln dazu durch dunkle Gänge und hantieren mit teils veränderten Waffen. Außerdem nahm der Modder noch Änderungen an den Originalklängen und grafische Anpassungen an den Partikeln vor. (MB)

Info: www.doom3maps.org GUT

AUF DVD Mod-Sammlung

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Schlechte Neuigkeiten aus dem Hause Pfenningsdorf: Silvio will mit dem Modden aufhören. Als Abschiedsgeschenk präsentiert er Ihnen endlich die finale Version seines dicken Mod-Pakets. Mit an Bord: frische Schauplätze, Aufträge und Ausrüstungsgegenstände. (JK)

Info: www.elderscrolls.com SEHR GUT

Mod-Pack für bessere Grafik

Resident Evil 4 | Der erste Patch, der die Grafik der *Resident Evil 4*-Verkaufsversion aufmöbelt, reicht einigen Moddern wohl nicht – sie basteln neue, hochauflösende Texturen, um der Monsterhatz ein noch realitätsnäheres Aussehen zu verleihen. Die Sammlung der Grafikmods (218 Megabyte) setzt die Installation des offiziellen Patches v1.1.0 voraus und steht auf shooterplanet.de zum Download bereit. (MB)

Info: www.shooterplanet.de/Shooter-Mods.php?id=462 SEHR GUT

EXKLUSIV! GTA SAN ANDREAS

Kaltgemacht!

»Verkauft Erfrischungsgetränke: Limosine.«

Der Spieler schlängelt sich mit Woofis Hot Rod durch die verschneiten Straßen.

»Von der Polizei gejagt: Auto-Schieber.«

Kult-Kiste aus der DDR: Ein Straßenräumfahrzeug vom Typ IFA W50.

Vergessen Sie die Sonne und aufgeweichte Asphaltpisten. Jetzt halten Kälte, Schnee und neue Karren Einzug in die Verbrecherwelt.

GTA: SNOW ANDREAS | Mit mehr als 1.300 neuen Texturen verwandelt *Snow Andreas* von Modder Thomas „Spyfan" Hablitzel das *GTA*-Städtchen San Andreas in eine Winterlandschaft. Fußgänger hinterlassen ebenso Spuren auf dem Gehweg wie Fahrzeuge auf der verschneiten Piste. Die befahren Sie mit neun frischen, teil exklusiven Fahrzeugen wie etwa Woofis Hot Rod, Landrover Defender 110SW oder einem Schneemobil. Die weiße Pracht, die sogar auf den Reifen klebt, schieben Sie mit Räumfahrzeugen der DDR-Marke IFA W50 und IFA W50 LA/A/C „Duneride" weg. Vor allem Ossis schnalzen bei diesen historischen Kisten mit der Zunge. Nichtspielercharaktere bauen mehr Auffahrunfälle. Das sollte Ihnen mit der realitätsnahen Fahrzeugsteuerung nicht passieren. Beachten Sie bitte unbedingt die ausführlichen Installationshinweise in der Readme-Datei auf DVD! Marc Brehme

Info: http://gta-action.com

Grand Theft Auto: Snow Andreas	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	GTA San Andreas
GRÖSSE IN MEGABYTE:	435
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!

Horden von Zombies attackieren die Barrikade.

Tagsüber haben Sie zwölf Stunden für diverse Tätigkeiten.

Hier ist was faul!

Halten Sie verrottetes Fleisch mit Waffengewalt auf!

Was ist gruselig und fällt langsam auseinander? Nein, wir sprechen nicht von Michael Jackson, obwohl er durchaus gut in unser Browserspiel gepasst hätte. Die Rede ist von Zombies! In *The Last Stand* fallen die blutrünstigen Untoten über das Land her. Sie als echter Held konnten sich rechtzeitig in Sicherheit bringen und fristen nun Ihr 2D-Dasein hinter einen Mauer. Doch die bösen Kerle möchten Ihnen natürlich trotzdem ans Leder und begeben sich wie eine Prostituierte jede Nacht neu auf die Jagd. Also greifen Sie zu den Wummen und blasen den lebenden Leichen die Rübe weg. Dazu haben Sie zwar unendlich viel Munition, aber nicht ewig Zeit. Denn erreichen die Zombies die Mauer, versuchen sie diese einzureißen. Haben Sie die Nacht überlebt, bleiben Ihnen zwölf Stunden – um die Barrikade zu reparieren, nach neuen Waffen oder sogar nach Überlebenden zu suchen. Finden Sie bessere Knarren, pusten Sie die Untoten damit effektiver weg. Allerdings hat jede Waffe auch Nachteile. Eine höhere Durchschlagskraft bezahlen Sie meist mit einer langsameren Nachladezeit. Finden Sie einen Überlebenden, unterstützt Sie dieser während des Kampfes. Im Gegensatz zu Ihnen kann sich der Kerl aber nicht bewegen und feuert nur von einer bestimmten Stelle aus. Reißen die Zombies die Mauer ein, ist das Spiel verloren. Andreas Bertits

Info: www.ebaumsworld.com/games/play/22324

FAR CRY

Sauber runtergeholt

Die rosafarbenen Außerirdischen sind keine Feinde, sondern weisen den Weg.

Diese Aliens sind Ihnen nicht freundlich gesinnt und greifen Sie an.

Wenn eine unbekannte Macht Ihr Raumschiff abstürzen lässt und Sie rosa Häschen sehen, sind Sie wahrlich reif für die Insel.

FIRST CONTACT: PLANETFALL | Dr. Lucy Rhea ist so richtig abgestürzt. Anders als unser russischer Kollege Alexander Frank allerdings nicht im Wodka-Vollrausch. Die scharfe Tussi hat vielmehr ihren Raumgleiter auf dem Planeten Hestia schrottreif eingeparkt. Typisch Frau eben. Nebenbei ist die Dame übrigens die einzige Überlebende des Unfalls und Profi in Sachen außerirdische Biologie. Das macht sie wie geschaffen für den Überlebenskampf auf einem fremden und stellenweise sehr skurrilen Stern. Auf dem sucht sie nun nach etwas zu futtern und außerirdischem Leben. Und wartet auf den Weltraum-ADAC. Per PSA, so einer Art Super-alles-in-einem-Organizer-Gasabsauger-Radar-was-weiß-ich-noch-alles-Gerät, erhält die promovierte Biologin Anweisungen von ihrer Basis, Gasnachschub für den Betrieb ihres Überlebensanzuges und Richtungsanzeigen im altbekannten *Far Cry*-Stil. Ansonsten hat die schicke Mod wenig mit dem Hauptspiel zu tun. Sieben Studenten krempelten den Südsee-Shooter komplett um und präsentieren eine frische Spielwelt mit neuen Lebewesen. Kuschelige rosa Häschen dienen Ihnen zwischendurch als Wegweiser, zottelige Büffel stehen einfach dumm in der Gegend herum und blaue Riesenwölfe wollen Ihnen auf den Sack hauen. Genau wie die Hirnzelle von Paris Hilton ist das Ziel der Mod sehr einfach gestrickt: Bleiben Sie am Leben, bis der Rettungstrupp eintrifft! Angesichts der widrigen Umstände ist das jedoch gar nicht so einfach. Obwohl die Mod eher einem Adventure mit vielen Umgebungsrätseln gleicht, dürfen Sie zwischendurch auch das eine oder andere Mal ein paar Geschosse aus den Knarren rotzen. Dank schicker Zwischensequenzen wissen Sie eigentlich immer, was als Nächstes zu tun ist. Praktisch. Am Ende machen Sie auf dem außerirdischen Fleckchen Stern eine Entdeckung, die die Zukunft der Erde bedrohen könnte ... Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie die Mod nicht auf unserer DVD. Jürgen Krauß

Info: sharkinacube.co.uk/projects.php

Far Cry: First Contact - Planetfall

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v1.33
GRÖSSE IN MEGABYTE:	406
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S DENN DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Battlefield-Serie	www.bf-games.de	Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie Mods und Infos zu irgendeinem *Battlefield*-Titel suchen.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle spielen!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Far Cry	www.worldoffarcry.de	Word of *Far Cry* bietet, angefangen bei Tipps, über Komplettlösungen bis hin zu Modifikationen, alles für den Südsee-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Filehoster	www.filefront.com	Filefront bietet Downloads zu allen Themenbereichen. Modder nutzen die Plattform gern auch zur Veröffentlichung ihrer Mods.
GTA-Serie	www.gtamods.de	Sie wollen heiße Schlitten, neue Missionen und fette Wummen für *GTA*? Hier werden Sie fündig.
Half-Life	www.hlportal.de	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Dateien immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Webseite für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de	Auch zum noch jungen Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* wird fleißig gemoddet. Die Seite bietet aber auch allgemeine Infos.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
Steam-Spiele	www.hlportal.de	HL-Portal ist die beste Anlaufstelle rund ums Thema Steam. Zudem finden Sie hier tonnenweise Mods für *Half-Life* und *Half-Life 2*.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de	Die Seite bietet nicht nur jede Menge allgemeine Infos zu den *Elder Scrolls*-Titel, auch in Sachen Plug-in tut sich hier einiges.
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de	Hier finden Sie nicht nur jede Menge Infos zur *UT*-Serie, sondern auch zu *Splinter Cell, XIII, Deus Ex, Rainbow Six: Raven Shield* u. v. m.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

MAINBOARDS

MSI

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-

ASROCK

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	67,-
ALiveNF7G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
4CoreDual-SATA2	S, L, sA	775 / PT880U	D2	57,-

ASUS

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8M890	D2	52,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	57,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	149,-
M2N32 WS Prof.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	154,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
P4V8X-MX	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M800	D	49,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	99,-
P5B Plus	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	114,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	109,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	269,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	119,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	164,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-
Blitz Formula	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	239,-
Blitz Extreme	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	269,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-

ABIT

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	64,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	74,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	89,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	99,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	264,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	179,-

GIGABYTE

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	57,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	62,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	134,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	154,-
P35-DQ6	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	199,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Duo E6850

- „Conroe"
- 2x 3.000 MHz Taktfrequenz
- 2x 2.048 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz Bustakt (Quadpumped)
- inkl. Prozessorlüfter

259,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	89,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		154,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		174,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		299,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		254,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	909,-	929,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	1.079,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	94,-	
4400+	Toledo	2,2	2x 1.024	159,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane	2,1	2x 512		84,-
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	59,-	64,-
4400+ EE	Brisbane	2,3	2x 512	79,-	
4800+ EE	Brisbane	2,1	2x 512	104,-	109,-
5000+ EE	Brisbane	2,6	2x 512	109,-	114,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	119,-	129,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024		149,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	154,-	159,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		175,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	62,-	60,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	80,-	76,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	148,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	50,-	47,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	94,-	106,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	134,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	138,-	

GEIL

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	60,-	56,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	112,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	56,-	47,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	60,-	58,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	102,-	124,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	

OCZ

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	64,-	
DDR Performance	2,0 GB	400 / 3-3-3	112,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400 / 2-3-2	154,-	
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	100,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	104,-	
DDR2 XTC SLI	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	154,-	

A-DATA

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5	50,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	48,-	40,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	42,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	144,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
EN8600GTS/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7200GS-TDH	PCIe	256-D2 / 7200GS	42,-
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	79,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	114,-

MSI		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	144,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	149,-
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
NX8600GTS-T2D EZ-HD	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	44,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	119,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	169,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	111,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / 6800XT	69,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	66,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	84,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1650 HDMI	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
HD2900XT-VIE3	PCIe	512-G3 / HD2900XT	349,-
X1050	AGP	128-DD / X1050	44,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	139,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	179,-
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	159,-
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	99,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	109,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	359,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	99,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	99,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	199,-
X1950GT	AGP	256-G3 / X1950GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	129,-
HD2600Pro Sonic	PCIe	256-G3 / HD2600Pro	77,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	84,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	89,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	144,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	59,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820A	U-100	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	38,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	57,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	72,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	37,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	73,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 33 / 7.200	314,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	94,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	222,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

IDE		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P		20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*		18x / 8x	37,90	39,90
LG GSA-H54NR		18x / 10x		42,-
LITEON LH-20A1H*		20x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*		18x / 8x	37,-	
NEC AD-7173A*		18x / 8x	39,-	
PLEXTOR PX-800A*		18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S182M*		18x / 8x	39,-	44,-

USB 2.0		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N		18x / 10x		66,-
PLEXTOR PX-608CU		8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M		18x / 8x		67,-

S-ATA		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S		20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*		18x / 8x		41,90
LG GSA-H62N		18x / 10x	39,90	
NEC AD-7173S		18x / 8x	39,-	
SAMSUNG SH-S183L		18x / 8x	39,-	
SAMSUNG SH-S203B*		20x / 16x	37,90	

* in verschiedenen Farben erhältlich

2 GB DDR2-RAM

GEIL DDR2-800 Kit

- GB2GB6400C4DC „Black Dragon Series"
- 2x 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing:

CAS Latency (CL)	4
RAS-to-CAS-Delay (tRCD)	4
RAS-Precharge-Time (tRP)	4
Row-Active-Time (tRAS)	12

99,- GEIL®

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Netzwerkkarten

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DFE-528TX	10/100		9,-
DGE-528T	Gigabit		14,-
DGE-530T	Gigabit		19,-
DFE-690TXD	10/100	PC-Card	22,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
NETGEAR GA311	Gigabit		17,-
NETGEAR GA511	Gigabit	PC-Card	34,-
Realtek 8139D	10/100		5,50

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

D-LINK	Mbit/s	Ports	€
DES-1005D	10/100	5	19,-
DGS-1005D	Gigabit	5	37,-
DES-1008D	10/100	8	26,-
DES-1016D	10/100	16	57,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
GS605	Gigabit	5	39,-
FS108	10/100	8	29,-
GS608	Gigabit	8	64,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-LINK DIR-100 DSL IP Router	DSL	4	34,-
D-LINK DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
NETGEAR RP614	DSL	4	31,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	59,-
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	4 / 5	34,-
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	4 / 5	44,-
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	29,90

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	39,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	116,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	64,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	189,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	129,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

750 Watt Netzteil

PC Power & Cooling Silencer 750 Quad

- **750 Watt Leistung • 83 % Effizienz**
- **Anschlüsse: 8x 5,25", 1x 3,5", 6x S-ATA, 2x 6+2-polig PCIe**
- **Kurzschluss-, Überspannungs- und Stromspitzenschutz**
- **EPS, ATX 2.x, ATX12V**

199,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	284,-
Iron F701	Celeron D 352	512 MB	160 GB	DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	299,-
Ruby F702VHB	Athlon X2 3800+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8400GS	489,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	689,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40-C440 Chrizz	Celeron M 440	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	629,-
R70-Aura-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-Aura-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-Aura-T7300 Casaby	Core 2 Duo T7300	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.599,-

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0	179,-
VB172D	bl	5	17,0 Sound	184,-
VB172T	bl	5	17,0 DVI-D/Sound	189,-
VW192S	bl	5	19,0 Sound	199,-
VW193D	bl	5	19,0	199,-
MB19SE	si	5	19,0 Sound	219,-
MB19TU	bl	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
VB191T	bl	5	19,0 DVI-D/Sound	219,-
PG191	bl	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	309,-
LS201	bl	5	20,0 DVI-D	333,-
PW201	bl	8	20,1 2xDVI-D/Webcam	489,-
MW221U	bl	2	22,0 DVI-D/Sound	299,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0	169,-
1905 S1	si	8	19,0	189,-
1975 S1	si	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	234,-
2230 S1W	si	5	22,0 DVI-D/Sound	279,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0 DVI-D	179,-
FP93GX+	si	2	19,0 DVI-D	259,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0	259,-
FP222WH	si	5	22,0 DVI-D/HDMI	299,-

Diverse	ms	Zoll	Merkmale	€
EIZO S1931SE	gr o. bl	8	19,0 DVI-D/Sound	399,-
EIZO S2411W	gr o. bl	6	24,0 2xDVI-I/USB	1.099,-
HANNSG HC194DP	si	8	19,0 DVI-I/Sound	179,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0 DVI-D/Sound	169,-
IIYAMA E1902S	si o. bl	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
IIYAMA E2200WS	bl	5	22,0 DVI-D/Sound	289,-
NEC 90GX² Pro	si	2	19,0 DVI-D	334,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0	229,-
931BF	bl	2	19,0 DVI-D	239,-
205BW	si	6	20,0 DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0 DVI-D	329,-

PCIe Grafikkarte

XPERTVISION GF8600GT Super

- **NVIDIA® GeForce™ 8600 GT Chip**
- **512 MB GDDR3-RAM (128 Bit)**
- **540 MHz Chiptakt**
- **1.400 MHz Speichertakt**
- **DirectX 10 Unterstützung**
- **2x DVI-I (Dual-Link), TV-Out**
- **retail**

119,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	54,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	26,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	64,-
MICROSOFT Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	36,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,-
SENNHEISER PC 166	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB/Klinke	79,-

GAMES

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Silverfall	39,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	31,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - Game Time Card	27,-
Medieval II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Flight Simulator X Deluxe	54,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	19,-
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 Northern Strike Pack	8,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

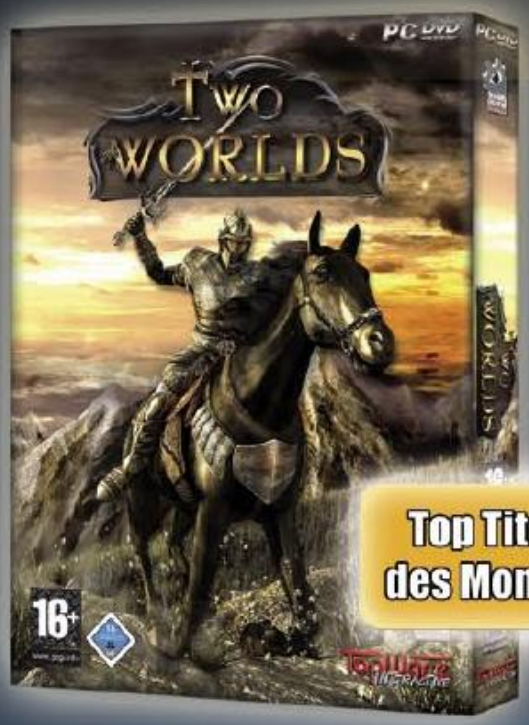
Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

gamer unlimited.de

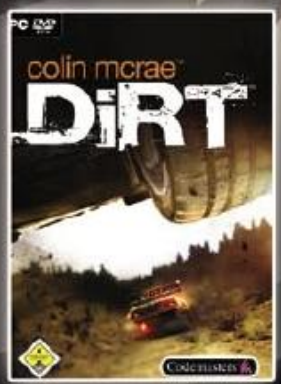
SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de



Top Titel des Monats

Über 180 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!



präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Two Worlds. Copyright © 1996-2007 Zuxxez Entertainment AG, Karlsruhe, Germany. Reflexion Copyright © TopWare Interactive Inc., Las Vegas, USA. Developed by Reality Pump Studios GmbH. © 2005-2008 by Push To Death Kalmbeiser OG, 4541 Inzersdorf, Austria. Published by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-4400 Steyr, Austria. © 2007 Deep Silver (c) 2007 by Deep Silver a division of Koch Media GmbH, Gewerbestraße 1, 6600 Höfen, Austria. Colin McRae DiRT © 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Developed and published by Codemasters SpellForce 2 © 2007 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-4400 Steyr, Austria. © 2007 Deep Silver (c) 2007 by Deep Silver a division of Koch Media GmbH, Gewerbestraße 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. Test Drive Unlimited Test Drive® Unlimited © 2006 Atari Inc. Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari Switzerland studio. Manufactured and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners. Company of Heroes © 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SPIELETIPPS

Splinter Cell

AUF DVD
VOLL-
VERSION

Öffnen Sie mit der **F2**-Taste die Konsole und geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
invisible 0	Unsichtbarkeit aus
invincible 1	Gott-Modus einschalten
invincible 0	Gott-Modus ausschalten
health	Gesundheit wiederherstellen
ammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Sam kann durch Wände gehen
walk	Sam läuft wieder normal
playersonly 1	Sämtliche Gegner erstarren
playersonly 0	Gegner können sich wieder bewegen
killpawns	Alle Feinde sterben
won	Mission gewinnen
summon „Objektname“	Der erwünschte Gegenstand erscheint

Objektnamen:
echeloningredient.ecamerajammer - Kamerastörsystem
echeloningredient.echemflare - Knicklicht
echeloningredient.edisposablepick - Einweg-Dietrich
echeloningredient.ediversioncamera - Ablenkungssystem
echeloningredient.ef2000 - 5.56 mm SC 20 K Sturmgewehr
echeloningredient.eflare - Fackel
echeloningredient.efn7 - 5.72 mm SC Pistole
echeloningredient.efraggrenade - Splittergranate
echeloningredient.elasermic - Laser-Mikrofon
echeloningredient.elockpick - Dietrich
echeloningredient.emedkit - Erste-Hilfe-Kasten
echeloningredient.erappellingobject - Abseilvorrichtung
echeloningredient.eringairfoilround - Ringflächengeschoss
echeloningredient.esmokegrenade - Rauchgranate
echeloningredient.estickycamera - Haftkamera
echeloningredient.estickyshocker - Taser (Elektroschockpistole)
echeloningredient.ethermalgoggle - Wärmebildgerät
echeloningredient.ewallmine - Haftmine

Beispiel: Um einen Dietrich [*Anm. d. Red.: Es handelt sich hier NICHT um eine Person!*] vom Himmel fallen zu lassen, geben Sie **Summon echeloningredient.elockpick** ein.

Tomb Raider Anniversary

Um die Cheats zu verwenden, sind im Vorfeld einige Bedingungen zu erfüllen. Wir verraten Ihnen, welche das sind.

Cheat	Bedingung
Unbegrenzte Lebensenergie	Alle drei Time-Trials (Prüfungen auf Zeit) in Ägypten absolvieren
Unbegrenzte Mini-SMG-Munition	Alle drei Time-Trials in Ägypten meistern
Alle Waffen	Alle vier Time-Trials in Griechenland erledigen
Unbegrenzte Munition für das Schrotgewehr	Alle vier Time-Trials in Griechenland abschließen
Unendlicher Atem	Spiel auf leichtem Schwierigkeitsgrad beenden
Sonnenbrille	Spiel auf leichtem Schwierigkeitsgrad durchspielen
Modus ohne Texturen	Spiel auf leichtem Schwierigkeitsgrad absolvieren
Unbegrenzte Kaliber-50-Munition	Alle vier Time-Trials in Peru bestehen
Lebensenergie der Gegner anzeigen	Alle vier Time-Trials in Peru meistern
Goldenes Schrotgewehr	Alle drei Time-Trials in Verlorene Insel beenden
Silberne Mini-SMGs	Alle drei Time-Trials in Verlorene Insel erledigen

Marvel Trading Card Game

Sie geben die Cheats als Decknamen ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
WHOWANTSPIE	Sämtliche Rätsel verfügbar
BLVRTRSK	Alle Karten freigeschaltet

Driver: Parallel Lines

Wenn Sie das Spiel anhalten, gelangen Sie ins **Pausenmenü**. Hier finden Sie den Unterpunkt **Cheats**, wo Sie die angegebenen Codes eingeben und mit der Eingabetaste bestätigen.

Cheat	Wirkung
IRONMAN	Gott-Modus
GUNBELT	Unbegrenzte Munition
ZOOMZOOM	Unendlich Nitro
CARSHOW	Alle Autos freischalten
GUNRANGE	Alle Waffen
KEYSTONE	Schwache Polizeiautos
TOOLEDUP	Gratis-Garage
ROLLBAR	Unzerstörbare Wagen

Des Weiteren belohnt Sie das Programm für die Menge der absolvierten Meilen. Hier die Boni für besonders fleißige Fahrer:

Gefahrene Strecke	Bonus
666 Meilen	Leichensammler
700 Meilen	Kürzere Nächte
800 Meilen	Kurze Tage
900 Meilen	Besondere Fahreigenschaften

Hospital Tycoon

Im **Optionsmenü** finden Sie den Unterpunkt **Bonuscodes**. Geben Sie hier **MAKEMEAGOD** ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Jetzt sind alle verfügbaren Cheats angezeigt. Los geht's!

Hurrican

Das packende Action-Spiel hatten wir vergangene Ausgabe auf der DVD – nun liefern wir die Cheats nach. Sie drücken einfach die **Tab-Taste** und geben die abgedruckten Codes ein. Danach mit der **Eingabetaste** bestätigen und ab geht's.

Cheat	Wirkung
derfnam znert	Gottmodus an/aus
trantor was here	Alle Waffen an/aus (auch Flammenwerfer)
idfa	Alle Waffensysteme optimieren
benkenwurmus	99 Leben
traveller in time	999 Zeit
dnstuff	999 Powerlines, 999 Granaten und 999 Schockwellen
trailblazer	Unendlich Reifen an/aus
dont stop me now	Auto-Feuer
supersize me	Superschuss

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Anno 1701	1/07
Armed Assault	2/07
Battlefield 2142	12/06
Bounty Bay Online	8/07
Call of Juarez	11/06
Company of Heroes	11/06, 12/06
Der Herr der Ringe Online	8/07
Flatout 2	11/06
Gothic 3	12/06, 1/07
Heroes of Might and Magic 5	8/06, 9/06, 10/06
Jack Keane	9/07
Joint Task Force	11/06
Lost Planet: Extreme Condition	9/07
Runaway 2	2/07
Sam & Max: Episode 1 und 2, 3	3/07, 4/07
Scarface: The World is Yours	1/07
Silverfall	4/07
Simon the Sorcerer 4: Chaos ist das halbe Leben	6/07
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06, 11/06
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	6/07
Tomb Raider Anniversary	7/07
World of Warcraft: The Burning Crusade	3/07

Gamer Power 430

- MSI K9N4 SLI-F NVIDIA nForce 500 SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter

FARBAUSWAHL

829,€

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor	
AM2 x2 4000	829 €
AM2 x2 4400	839 €
AM2 x2 4800	859 €
AM2 x2 5000	869 €
AM2 x2 5200	879 €
AM2 x2 5600	899 €
AM2 x2 6000	909 €

Gamer Power 400

579,€

- MSI K9N4 SLI-F NVIDIA nForce 500 SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion-III Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor	
AM2 x2 4000	579 €
AM2 x2 4400	599 €
AM2 x2 4800	619 €
AM2 x2 5000	629 €
AM2 x2 5200	639 €
AM2 x2 5600	649 €
AM2 x2 6000	669 €

Gamer CLX-750

1089,€

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- AMD® Turion™ 64 X2 Mobile Technologie
- Mobile NVIDIA® GeForce™ Go 7600 256MB Grafikkarte
- 1GB DDR2-667 Arbeitsspeicher
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- 100GB 5400RPM Festplatte
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- Wireless 802.11a/b/g Mini PCI-Karte
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- Built-in Fingerprint Security
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- Built-in 5-in-1 Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

AMD Turion 64 X2 MobileTechnologie	
TL-56 Prozessor	1089 €
TL-64 Prozessor	1189 €
TL-66 Prozessor	1279 €

Gamer Power 500

1 359,€

- MSI K9N4 SLI Platinum NVIDIA nForce 570 SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Nzxt Zero Aluminum Full Tower Gaming Gehäuse
- Corsair 2048MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX 768MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor	
AM2 x2 4000	1359 €
AM2 x2 4400	1379 €
AM2 x2 4800	1399 €
AM2 x2 5000	1409 €
AM2 x2 5200	1419 €
AM2 x2 5600	1429 €
AM2 x2 6000	1449 €

WWW.iBUYPOWER.DE

Intel, das Intel firmenzeichen, der Intel Kern und das Kern-Innere sind eingetragene Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Intel Corporation oder seine Tochtergesellschaften in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.

More Fun while you get more done.

AMD 64 Athlon™ X2

AMD Smarter Choice

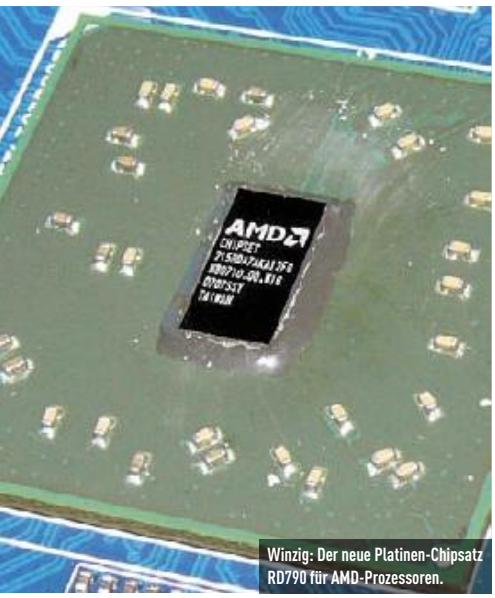
iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition

AMD Turion 64 X2 MOBILE TECHNOLOGY

iBUYPOWER 0800-7979-795

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.

HARDWARE



Winzig: Der neue Platinen-Chipsatz RD790 für AMD-Prozessoren.

AMD RD790

Drei wegstecken

Der richtige Platinen-Chipsatz für besonders leistungsgierige Spieler: AMDs RD790 soll noch diesen Monat kommen und drei HD-2900-Karten gleichzeitig unterstützen.

HAUPTPLATINE | Andere Quellen behaupten, dass Sie mit dem RD790 sogar vier Grafikkarten von AMD/Ati im Crossfire-Modus nutzen können. Die verwendete Northbridge verfügt nämlich über 41 PCI-Express-Bahnen. Daher kann man zwei Grafikkarten mit 16 oder vier Modelle mit jeweils acht Bahnen ansprechen. Zum Vergleich: Die meisten günstigen SLI- oder Crossfire-Platinen bieten nur je acht PCI-Express-Bahnen für maximal zwei Grafikkarten. Zudem unterstützt der RD790 Sockel-AM2-Plus- und die älteren Sockel-AM2-Prozessoren, PCI-Express 2.0 und die neue Schnittstelle Hyper-Transport 3. Angeblich zieht der im 65-Nanometer-Prozess gefertigte Chipsatz nur drei bis zehn Watt aus der Steckdose. Außerdem soll er sich sehr gut für Übertaktungsversuche eignen. Erste Platinen mit RD790-Chip kommen vermutlich noch im dritten Quartal. Etwas später, nämlich im vierten Quartal, folgen die passenden Vierkernprozessoren mit der Bezeichnung Phenom.

Andreas Link

Info: www.amd.com/de-de

Der RV635 löst den RV630 (Foto) ab.

AMD R680

Mittelfeldspieler

Wir geben einen Ausblick auf die kommenden Mittelklasse-Grafikchips von AMD und die Top-Variante R680

GRAFIKKARTEN | Für den Mittelklasse-Markt sieht AMD die Grafikchips RV660 und RV670 vor. Der RV635 ersetzt zudem den günstigen RV630. AMD stellt alle drei neuen Modelle noch im September vor. Die Produktion im feinen 55-Nanometer-Prozess beginnt aber erst im Januar 2008. Auf der Liste für alle genannten Chips stehen Crossfire, HDMI mit HDCP-Verschlüsselung und PCI-Express 2.0. Wir rechnen damit, dass AMD auch die schnellste Variante R680 Ende des Jahres ankündigt.

Andreas Link

Info: www.amd.com/de-de

MINITEST: HD 2900 XT, 1.024 MEGABYTE

Tausendsassa

Die HD 2900 XT verfügt über den gleichen Kühler wie die 512-Megabyte-Variante.

Die Radeon HD 2900 XT gibt es jetzt mit 1.024 Megabyte. Unsere Kollegen der PC Games Hardware haben AMDs neues Spitzenmodell getestet.

GRAFIKKARTE | Anders als die 512-Megabyte-Standardvariante taktet der Arbeitsspeicher beim neuen Top-Modell mit 1.000 statt 825 Megahertz. Bei den getesteten Spielen bringt das aber nur mit einer sehr hohen Auflösung sowie Kantenglättung und anisotroper Filterung einen merklichen Vorteil. Die 1.024-Megabyte-Karte kostet derzeit rund 430 Euro, das Modell mit 512 Megabyte ist gut 100 Euro günstiger.

Daniel Möllendorf

Info: www.pcgameshardware.de

GEWINNSPIEL

Das flutscht!

PC ACTION und Rombus verlosen Mauspads und Headsets.

Genau das richtige Material für Mehrspieler-Fans: Die beiden Mauspads S&S sowie 5L bieten perfekte Gleiteigenschaften und rutschfesten Halt selbst bei hitzigen Gefechten. Damit Sie jedes Kommando im Teamspeak verstehen, gibt es dreimal das Siberia Multi Headset und dreimal das 5H V2 dazu.

Worauf ist jeder Spieler scharf?
a) Kaffeepad
b) Mauspad
c) Petting

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

INTEL EAGLELAKE

Adler verpflichtet

Der neue „Eaglelake"-Chipsatz unterstützt die kommenden Intel-Prozessoren Penryn, Wolfdale und Yorkfield. Außerdem ermöglicht er den Einsatz von DDR2- oder DDR3-Speicher.

PROZESSOREN | Offiziell können Sie DDR2-Module mit einer Taktrate bis 400 Megahertz und DDR3-Riegel mit einschließlich 667 Megahertz verwenden. PCI-Express-2.0-Grafikkarten lassen sich ebenfalls einsetzen. Die neuen Eaglelake-Chips unterstützen allerdings nicht mehr die älteren Schnittstellen PS2 oder RS232. Dafür gibt es jetzt einen Anschluss-Vervielfältiger: Damit ist es möglich, mehrere SATA-Laufwerke an einer Schnittstelle zu betreiben. Intel plant, den aktuellen P35-Chipsatz durch den Eaglelake-P zu ersetzen. Die Variante Eaglelake-G soll über eine DX-10-Grafikeinheit mit erweiterten Ausgabemöglichkeiten verfügen. Voraussichtlich im zweiten Quartal 2008 können Sie entsprechende Platinen kaufen. Jan Trommler

Info: www.dailytech.com

Abits IX38-MAX verfügt über den Bearlake-Abkömmling X38.

INTEL-PROZESSOREN

Billige Hertz-Transplantation

Die neuen Core-2-Varianten eignen sich voraussichtlich gut für *Crysis*.

Die neuen Core-2-Prozessoren sind nicht nur schnell, sie sind auch erfreulich preiswert. So bekommen Sie Top-Leistung schon für 180 Euro. Noch günstiger: die neuen Celeron- und Pentium-Modelle.

PROZESSOREN | Die neuen Core-2-Prozessoren, Endung „50", arbeiten nicht mehr mit 266, sondern mit 333 Megahertz Front Side Bus (Schnittstelle zwischen Prozessor und Northbridge). Damit sind etwa der E6850 (260 Euro) und der E6750 (180 Euro) schneller und günstiger als die Vorgänger. Sie wollen besonders viel sparen? Die neuen Prozessoren Pentium Dual-Core E2160 und 2140 kosten 85/75 Euro und lassen sich hervorragend übertakten. Celeron-Modelle lohnen sich für Spieler nicht. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

MICROSOFT WINDOWS HOME SERVER

Mehr Platz für Pornos!

Dank Windows Home Server können Sie Bilder, Filme, Sicherungen und andere Daten auch in einem Haushalt mit mehreren PCs zentral speichern.

SERVER | Fujitsu Siemens liefert nun als einer der ersten Hersteller die Hardware zum Windows Home Server: Den Scaleo Home Server integrieren Sie ins Netzwerk und verwalten ihn per Web-Access (Netzwerk-Zugriff) – Tastatur und Monitor sind nicht notwendig. Der Stromverbrauch soll unterhalb von 50 Watt liegen, Preis: rund 500 Euro. Dafür bekommen Sie beim Fujitsu-Siemens-System immerhin 500 Gigabyte Speicherplatz. Marco Albert

Info: www.fujitsu-siemens.de

Der Windows Home Server ist nur ein Betriebssystem ohne Hardware.

LIES MICH!

DX10: Entwickler äußert sich

Spiele | Gearbox-Chef Randy Pitchford (*Brothers in Arms*) äußerte sich kürzlich zu Direct X 10: „Die Spielewelt bleibt noch eine Weile DX9-fokussiert." Und wenn es dann „echte" DX-10-Spiele gibt, würden es die meisten vermutlich nicht bemerken, da die Entwickler die neuen Funktionen nur langsam in die Spiele integrieren. Heutige DX-10-Karten sollen ziemliche Schwierigkeiten mit einem „echten" DX-10-Titel haben – sowohl Treiber als auch Software müssten noch Feinschliff erhalten. Aktuell sei laut Pitchford außerdem die Zielgruppe für DX 10 zu klein. (CS)

Info: www.pcghw.de

Samsung: GDDR5 bereits ab 2008

Speicher | Samsung will bereits ab Mitte 2007 GDDR5-Speicher fertigen. Entsprechende Chips könnten somit ab Anfang 2008 verfügbar sein. Für das zweite Quartal 2008 ist eine höhere Datendichte vorgesehen. GDDR5 fertigt Samsung vermutlich in einer 50-Nanometer-Fabrik. Die benötigte Spannung liegt bei 1,5 Volt. (AL)

Info: www.xbitlabs.com

Neue Spieler-Notebooks

Notebooks | Fujitsu Siemens und Toshiba präsentieren während der Games Convention (23. bis 26. August in Leipzig) neue Notebooks für Spieler. Das Amilo Xi von Fujitsu Siemens soll ein gut ausgestattetes Multimedia-Notebook sein, das nur drei Kilogramm wiegt. Die wichtigsten Eigenschaften des Amilo Xi 2428: Intel Core 2 Duo T7700, Geforce 8600M GS (256 Megabyte), zwei Gigabyte Hauptspeicher sowie eine Festplatte mit 250 Gigabyte und ein 15-Zoll-Bildschirm. Der große Bruder Amilo Xi 2528 verfügt über einen 17-Zoll-Monitor. Toshiba hat ebenfalls den Spieler als Kunden entdeckt und stattet das neue Satego X200 mit Geforce 8700M GT aus. Zudem gibt es Harman-Kardon-Lautsprecher, eine HDMI-Schnittstelle und eine Webcam. Preise waren bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt. (MA)

Info: www.fujitsu-siemens.de | www.toshiba.de

Service Pack 1 für Windows Vista: Beta-Version

Software | Die Gerüchte im Internet haben sich bis Redaktionsschluss verdichtet, dass noch im August eine Beta-Version des Service Pack 1 für Windows Vista verfügbar ist. Der Kreis der Beta-Tester soll aber stark eingeschränkt sein. Microsofts Pressesprecherin Irene Nadler wollte uns am Telefon noch keine offizielle Bestätigung geben. Sie wies aber darauf hin, dass das Service Pack 1 nach wie vor für 2007 geplant ist. Daraus ziehen wir den Schluss, dass die eigentliche Beta-Phase spätestens jetzt beginnen muss. (MA)

Info: www.microsoft.de

ZEHN 22-ZOLL-BILDSCHIRME IM TEST

Zollkontrolle

Moderne Flachmanner bieten Extras wie eine neigbare Webkamera (oben mitte) und auf dem Standfuß montierten Subwoofer.

Mit Kampfpreisen machen die Hersteller Spielern den Eintritt in die Breitbildwelt schmackhaft. Wir testeten, ob sich die Anschaffung lohnt.

Viele Spieler stehen der neuen Breitbild-Technik skeptisch gegenüber, da man im Vergleich zu herkömmlichen Modellen zwar in der Breite mehr sieht, aber in der Höhe etwas an darstellbarer Fläche verliert. Besonders die 20-Zoll-Klasse ist hier betroffen. Dank der drastisch gesunkenen Preise liegen allerdings jetzt 22-Zoll-Bildschirme in finanzierbaren Bereichen und bieten mit einer idealen Auflösung von 1.680x1.050 viel Sichtfläche. Alle getesteten Bildschirme in dieser Größenklasse besitzen TN-Panels (Panel = Sichtschirm), die durch spieletaugliche Reaktionszeiten und gute Darstellungsqualität (aber mit Abstrichen bei der Blickwinkelreichweite) einen günstigen Einstieg in die 22-Zoll-Riege bieten. Die folgenden Breitbild-Probanden haben mindestens einen digitalen Signaleingang (DVI) und erreichen Schaltzeiten zwischen 21 und 32 Millisekunden. Asus und Samsung erreichen die sehr geringen Schaltzeiten durch die Overdrive-Technik, die als Turbo für den Sichtschirm zu sehen ist. Bis auf den Belinea und den Iiyama sind alle Modelle zur HDCP-Verschlüsselung für HD-Inhalte kompatibel (siehe Kasten rechts oben). Vor dem Neukauf sollten besonders Anwender mit einer schwachen Grafikkarte bedenken, dass die relativ hohe Idealauflösung viel Leistung benötigt – ganz zu schweigen vom nochmals erhöhten Leistungsbedarf, der durch aktiviertes Anti-Aliasing und anisotrope Filterung entsteht. Darüber hinaus verlieren Sie beim Reduzieren der Auflösung Qualität, die technikbedingt selbst bei Modellen mit einer sehr guten Interpolation zu einem vergleichsweise schlechteren Bild führt.

Samsung Syncmaster 226BW: Gute Alternative zum Testsieger ▮ Das schlichte Design des Syncmaster gefällt auf den ersten Blick. Lediglich die blaue Hintergrundbeleuchtung des schicken An/Aus-Schalters ist im dunklen Arbeitszimmer nach einiger Zeit etwas aufdringlich. Die Bedienelemente für das Bildschirmemü sind unter dem Monitor sehr schmal und nicht intuitiv bedienbar. Positiv: Dank einer drehbaren Bodenplatte finden Sie bessere Einstellmöglichkeiten als bei der Konkurrenz vor – fast alle Bildschirme im Test lassen sich nur kippen. Neben einem analogen Eingang bietet das Modell einen DVI-Eingang mit HDCP-Unterstützung. Die Reaktionszeit ist dank der Overdrive-Technik mit 21 Millisekunden sehr gut – diese Funktion sollten Sie in schnellen Spielen deaktivieren, da es sonst zu Fehldarstellungen kommt. Die Messung der Ausgabeverzögerung liegt im Bereich von einem Frame (Einzelbild) und kann als Messungenauigkeit ignoriert werden. Benötigen Sie nicht so viel Ausstattung wie beim Asus-Modell und legen Sie Wert auf einen sehr guten Helligkeitsbereich von 76 bis 276 Candela, sind Sie mit dem 226BW sehr gut bedient. Lediglich die Helligkeitsverteilung könnte besser sein.

Fujitsu-Siemens Scaleoview H22-S1W: Dank HDMI-Anschluss für die Zukunft gerüstet ▮ Fujitsu-Siemens spendiert dem H22-S1W neben einem analogen und einem DVI- einen HDMI-Anschluss. Darüber hinaus bietet das Gerät eine S-Video- und Video-Schnittstelle. USB-Hub, Lautsprecher und Soundanschlüsse runden das Paket ab. In Sachen Design gefällt der H22 genau wie der Samsung, er bietet jedoch bessere Funktionstasten für das Bildschirmmenü, die Bedienung ist aber nicht optimal. Ebenfalls nur befriedigend ist der minimale Helligkeitsbereich von 100 Candela, bei maximaler Helligkeit ist das Gerät hingegen in dieser Monitorklasse mit 258 Candela gut. Im Praxistest konnten wir trotz einer Reaktionszeit von 30 Millisekunden bei schnellen Shootern nur sehr geringe Schlierenbildung feststellen – wer allerdings fast ausschließlich rasante 3D-Action oder *FIFA 2007* bevorzugt, sollte sich eine Alternative mit geringerer Schaltzeit suchen. Die Pluspunkte des Flüssigkristallbildschirms sind seine Bildqualität und die Vielzahl an Anschlüssen. Weitere Einstellmöglichkeiten neben der Neigungsoption wären allerdings wünschenswert. Die Tischbeleuchtung ist ein nettes Extra.

DAMIT DAS KLAR IST!

OVERDRIVE
Diese neue Technik reduziert die Schaltzeiten der Flüssigkristalle deutlich. Optimal für den Spielbetrieb.

TN
TN steht für „Twisted Nematic", übersetzt nematische Drehzelle; eine einfache Flüssigkristall-Zelle.

REAKTIONSZEIT
Die Reaktionszeit bezeichnet den kompletten Schaltvorgang eines TFT-Bildpixels von grau zu grau.

Dell E228WFP: Schlichte Eleganz mit kleinen Fehlern ▮ Dell verzichtet in dieser Preisklasse auf Extras wie Höhenverstellung und Drehbarkeit, auch das Design ist schlicht, sieht aber trotz viel Plastik noch ansprechend aus. Mit 30 Millisekunden liegt die maximale Reaktionsgeschwindigkeit im Mittelfeld, dennoch hatten wir bei schnellen Shootern wie *Battlefield 2* so gut wie keine erkennbare Schlierenbildung, im Extremfall *FIFA 2007* sieht man allerdings Schlieren. In Echtzeit-Strategiespielen gibt der Dell ebenfalls eine sehr gute Figur ab. Abzüge gibt es für die Stromaufnahme von neun Watt im Stand-by-Betrieb. Die Helligkeitsverteilung ist mit durchschnittlich elf Prozent Abweichung noch gut, der Regelbereich mit 80 bis 260 Candela sehr gut. Trotzdem ist der Preis für den E228WFP in Anbetracht der Ausstattung zu hoch angesetzt, Bildqualität und Leistungswerte fallen aber unterm Strich gut bis sehr gut aus.

Acer AL2216Wd: Günstiges 22-Zoll-Modell ▮ Der AL2216Wd ist spartanisch ausgestattet. Das Teil bietet einen analogen und einen DVI-Anschluss (mit HDMI). Die höhere Reaktionszeit von maximal 29 Millisekunden macht diesen Monitor im Vergleich zum Benq FP222WH für Shooter-Spieler weniger attraktiv. Der Helligkeitsbereich beim Benq ist aber nicht ganz so gut wie beim Acer. In Shootern wie *Battlefield 2* präsentiert der AL2216Wd allerdings trotz der vergleichsweise hohen Reaktionszeit ein gutes Bild und die Schlierenbildung im Kampfgetümmel bleibt akzeptabel. Rollenspieler können bei diesen Reaktionszeiten nichts falsch machen, in *FIFA 2007* kommt es aber zu Schlierenbildung. Der Helligkeitsbereich von 100 bis 250 Candela ist lediglich befriedigend, allerdings in dieser Preisklasse verschmerzbar. Fazit: Wer einen Stromsparer sucht und sich nicht an den Helligkeitsabweichungen von bis zu 18 Prozent stört, kann zugreifen.

Viewsonic VX2255wmh: Gute Detaillösungen ▮ Viewsonic bietet dem Käufer neben einem guten Design im Apple-Stil eine Webkamera samt Mikrofon. Die Kamera schließen Sie über einen USB-Stecker an. Sie liefert nach der Treiberinstallation eine akzeptable Bildqualität, ist aber in der Höhe nicht so einfach verstellbar wie die Asus-Konkurrenz. Sehr gut: Der Viewsonic lässt sich um 25 Grad neigen, 360 Grad drehen und 80 Millimeter in der Höhe verstellen. Die Reaktionszeit von 31 Millisekunden führt zu Schlierenbildung bei sehr schnellen Bewegungen im Spiel. Die Bildqualität ist allerdings gut. Ebenfalls gut ist der Helligkeitsbereich, der zwischen 78 und 230 Candela liegt. Alles in allem ist der Viewsonic ein guter Alleskönner mit korrekter Ausstattung – Vielspieler sollten trotzdem ein Modell mit geringerer Reaktionszeit wählen.

Belinea 2230 S1W: Solider Standard ▮ Als einziges Testmodell besitzt der 2230 keine HDMI-Unterstützung am DVI-Anschluss – Spieler lässt das allerdings kalt. Der schlichte Monitor mit eingebauten Lautsprechern und Kopfhörereingang erreicht bei der Reaktionszeit befriedigende 32 Millisekunden. Bei Shootern wie *Battlefield 2* sieht man Schlieren. Gelegenheitsspieler stört das nicht. In *World of Warcraft* ist die Leistung des Belinea ebenfalls gut. Ein Pluspunkt ist der sehr gute Helligkeitsbereich von 84 bis 266 Candela, den Sie über die gut erreichbaren Bedienknöpfe steuern. Weitere Pluspunkte gibt es für die gute Interpolation der Standard-Auflösungen. Insgesamt macht sich die schlechte Reaktionszeit von 32 Millisekunden nur in schnellen Spielen bemerkbar, Profispieler sollten zu einem schnelleren Display greifen. Die gute Bildqualität, die Zusatzausstattung und der Helligkeitsbereich machen den Belinea zu einer Alternative zum Acer und Benq. Positiv ist auch die Helligkeitsabweichung – neun Prozent im Durchschnitt sind sehr gut.

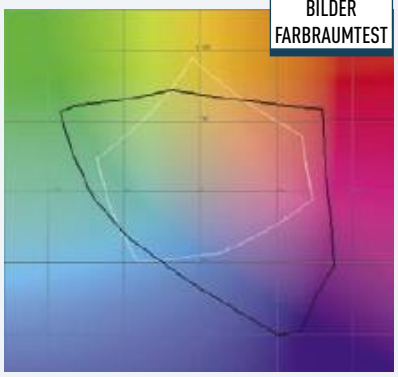
Hyundai N220Wd: Dual-Analog-Anschluss kontra Reaktionszeit ▮ Der Hyundai besitzt ähnliche Eigenschaften wie das Belinea-Modell, die Reaktionszeit von 32 Millisekunden ist für *World of Warcraft* geeignet, bei schnellen Shootern und *FIFA 2007* sind aber einige Schlieren zu sehen. Der Helligkeitsbereich von 23 bis 246 Candela ist sehr gut. Die Helligkeitsverteilung liegt jedoch mit einer Abweichung von

HDCP und HDMI

Mit dem HDCP-Kopierschutz verschlüsseln die Hersteller ihre HD-Filme (HD-DVD, Blue Ray). Die Entschlüsselung setzt eine Kette aus passender Grafikkarte, Monitor, Laufwerk und Software voraus. Aktuelle Monitore unterstützen den Kopierschutz auch via DVI-Anschluss (Digital Visual Interface). Einige Geräte besitzen einen HDMI-Anschluss (High Definiton Multimedia Interface; für volldigitale Übertragung von Audio-/Video-Daten).

Farbraumtest

AUF DVD
BILDER
FARBRAUMTEST



Erstmalig testen wir die Farbräume der Monitore mit dem Silver-Haze-Pro-Messgerät der Firma Quato (www.quato.de). Bei den Testbildern, die Sie auf unserer DVD finden, entspricht die schwarze Linie dem gemessenen Darstellungsbereich der Monitore. Die weiße Linie repräsentiert den CMYK-Farbraum (Druck). Bei High-End-Monitoren ist der darstellbare Bereich noch höher – diese Modelle sind meist auch farbtreuer und für die Fotobearbeitung ideal.

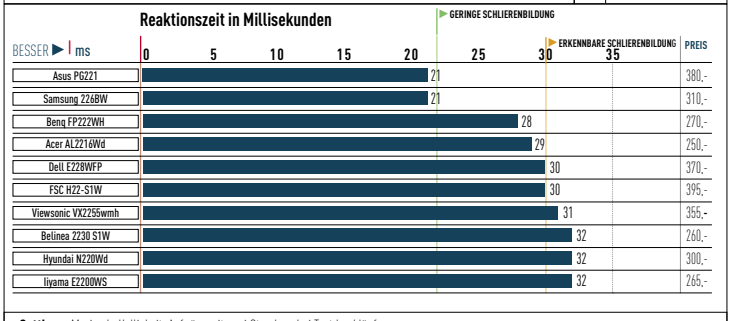
Preisüberblick aktueller 16:10-Monitore

Gerät	Größe	Preis
Samsung Syncmaster 305T	30 Zoll	ca. 1.550 Euro
HP LP3065	30 Zoll	ca. 1.400 Euro
Samsung Syncmaster 275T	27 Zoll	ca. 1.130 Euro
Dell 2707WFP	27 Zoll	ca. 1.080 Euro
Samsung Syncmaster 245B	24 Zoll	ca. 540 Euro
Dell 2407WFP	24 Zoll	ca. 620 Euro
Acer AL2216Wsd	22 Zoll	ca. 240 Euro
Belinea 2230 S1W	22 Zoll	ca. 260 Euro
Benq FP202W	20 Zoll	ca. 180 Euro
FSC L20-1W	20 Zoll	ca. 195 Euro

Wie man an der Preisentwicklung sieht, sind die 24-Zoll-Modelle schon drastisch im Preis gefallen. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die 22-Zoll-Modelle.

Maximale Reaktionszeit

- Asus und Samsung bieten die schnellste Reaktionszeit.
- Auch mit 32 ms sind Flüssigkristallbildschirme noch bedingt spieletauglich.
- Benq liefert die beste Reaktionszeit ohne Overdrive-Technik.



Settings: Maximale Helligkeit, Aufwärmzeit zwei Stunden, drei Testdurchläufe

Spielbarkeit Bildschirme

Produkt/Spiel	Oblivion	Age of Empires 3: Warchiefs	Half-Life 2: Episode One	Battlefield 2142	World of Warcraft	Guild Wars	Supreme Commander	Die Sims 2	F.E.A.R. – Extraction Point	Company of Heroes	Need for Speed: Carbon	FIFA 2007	Gothic 3
Acer AL2216Wd													
Asus PG221													
Belinea 2230 S1W													
Benq FP222WH													
Dell E228WFP													
FSC H22-1W													
Hyundia N220Wd													
Iiyama E2200WS													
Samsung 226BW													
Viewsonic VX2255wmh													

Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Nicht spielbar

durchschnittlich 15 Prozent nur im befriedigenden Bereich. Statt des Kopfhörerausgangs bietet der Hyundai im Vergleich zum Belinea einen weiteren analogen Anschluss und kann HDMI am DVI-Anschluss verarbeiten. Das macht ihn zu einer Alternative zum Belinea, allerdings ist der Preis etwas zu hoch angesetzt.

Iiyama E2200WS: Günstiger 16:10-Bildschirm ▮ Der Iiyama und der Belinea scheinen aus der gleichen Fabrik zu kommen – die Monitore unterscheiden sich äußerlich nur durch ihre Farbe, die Ausstattung ist identisch. Allerdings ist die durchschnittliche Helligkeitsabweichung zum Mittelpunkt beim Iiyama mit 13 Prozent etwas schlechter als beim Belinea – beide Werte gehen für diese Preisklasse dennoch absolut in Ordnung und beeinträchtigen die Qualität nicht. Der Helligkeitsbereich liegt mit 73 und 220 Candela etwas tiefer als beim Belinea, ist aber noch gut. Der Monitor liefert eine solide Leistung und ist für Gelegenheitsspieler geeignet. Allerdings fehlt auch hier eine HDMI-Unterstützung am DVI-Anschluss und HDCP-verschlüsselte HD-Inhalte lassen sich mit diesem Gerät nicht darstellen. Lars Craemer

FAZIT: 22-ZOLL-BILDSCHIRME
Die aktuellen TN-Panels bei den getesteten 22-Zoll-Breitbild-Flüssigkristallbildschirmen bieten gute bis sehr gute Leistung für wenig Geld. Käufer sollten die Wahl vor allem nach dem geplanten Spieleeinsatz treffen. Modelle mit etwas höherer Reaktionszeit sind dennoch spieletauglich – vor allem Rollenspiele sind sehr genügsam.

Empfehlungen der Redaktion:

Asus PG221

Im oberen Rahmen sitzt eine neigbare integrierte Webcam.

Mit einer guten Ausstattung, der schnellen Reaktionszeit und dem gelungenen Design erringt der Flachmann von Asus den Testsieg.

Mit einer Reaktionszeit von 21 Millisekunden ist der Asus PG221 dank Overdrive-Technik einer der schnellsten Bildschirme im Testfeld. Anspruchsvolle Shooter wie *Battlefield 2* laufen mit minimaler Schlieren- und Korona-Bildung (teilweise falsch prognostizierter Helligkeitswert durch Overdrive). Neben einem analogen und einem DVI-Anschluss stehen bei diesem Gerät ein Video-, ein S-Video- und ein Komponenten-Eingang zur Verfügung. Der Helligkeitsregelbereich liegt zwischen 70 und 225 Candela – das ist ein guter Wert. Die Helligkeitsverteilung ist mit einer durchschnittlichen Abweichung von 14 Prozent noch gut – einzelne Bereiche weichen bis 18 Prozent vom Mittelpunkt ab. Den elf Kilogramm schweren Monitor können Sie um 120 Grad drehen und um 25 Grad neigen, eine Höhenverstellung fehlt. Ein dickes Ausstattungsplus ist das eingebaute Soundsystem mit Subwoofer, das trotz der bauartbedingten Nachteile eine gute Klangqualität liefert. Dazu kommt eine neigbare Webkamera mit 1,3 Megapixeln. Störend ist die Verspiegelung der Sichtschirmoberfläche (Panel-Oberfläche), wie sie bei Notebooks oft genutzt wird. Trotz nicht deaktivierbarer Overdrive-Technik bietet das Display für Spieler sehr gute Leistungen. Der relativ hohe Preis von rund 380 Euro ist durch die Ausstattung und Leistung durchaus gerechtfertigt. (lcr)

GESAMTNOTE: 1,91
Preis: Ca. € 380,- **Preis-Leistg.:** Gut

Benq FP222WH

Neben dem D-Sub- und dem DVI-D-Stecker finden Sie am Benq FP222WH auf der Rückseite noch einen HDMI-Anschluss.

Beim FP222WH bietet Benq eine gute Balance aus Leistung, Ausstattung und Preis – ein ideales Angebot für Spieler.

Mit einer Reaktionszeit von 28 Millisekunden ist der FP222WH von Benq einer der schnellsten Bildschirme ohne Overdrive-Funktion im Testfeld. Zwar sind bei sehr schnellen Bewegungen in *Battlefield 2* Schlieren sichtbar, diese stören den Spielgenuss allerdings kaum – der Monitor enttäuscht weder Shooter-Fans noch Rollenspieler. Das größte Manko des Monitors ist der Helligkeitsbereich von 122 bis 271 Candela, vor allem im Office-Betrieb stört die hohe Minimalhelligkeit. Die durchschnittliche Abweichung vom Mittelpunkt bei der Helligkeitsverteilung ist mit maximal 14 Prozent gerade noch gut. Neben einem analogen und einem DVI-Anschluss bietet der Monitor einen HDMI-Anschluss für verschlüsselte HD-Inhalte. Weitere Ausstattungsextras sind nicht vorhanden, diese erwartet man aber für den günstigen Preis von circa 270 Euro auch nicht. Störend ist die ungünstige Position der Bildschirmmenü-Tasten auf der linken Seite des Gehäuses. Diese lassen sich nicht intuitiv bedienen und man wählt oft die falsche Taste. Eines steht fest: Wer sehr häufig am PC arbeitet, sollte eine Alternative mit einer geringeren Grundhelligkeit wählen. Preisbewusste Spieler können aber bedenkenlos zugreifen. Auch im Multimedia-Betrieb ist Benqs Breitbild-Monitor dank HDMI-Anschluss eine gute Investition. (lcr)

GESAMTNOTE: 2,15
Preis: Ca. € 270,- **Preis-Leistg.:** Gut

LCD-MONITORE

Produkt	PG221	Syncmaster 226BW	Scaleoview H22-1W	FP222WH	E228WFP
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	Samsung (www.samsung.de)	Fujitsu-Siemens (www.fujitsu-siemens.de)	Beng (www.beng.de)	Dell (www.dell.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 380,-/Gut	Ca. € 310,-/Gut	Ca. € 395,-/Gut	Ca. € 270,-/Gut	Ca. € 370,-/Gut
Spieleprofil	Shooter, Rollenspiele, Sport	Shooter, Rollenspiele, Sportspiele	Rollenspiele, Strategiespiele	Shooter, Rollensp., Sportsp.	Rollenspiele, Strategiespiele
Ausstattung (20%)	**1,70**	**1,90**	**1,66**	**1,73**	**1,98**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP), Video, S-Video, Komp.	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP)	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP), HDMI, S-Video, Video	TN/D-Sub, DVI-D, HDMI	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm
Reaktionszeit (Herstellerangabe)/Netzteil	2 ms/intern	2 ms/intern	5 ms/extern	5 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	11 kg/51x40x23 cm	5 kg/51x42x22 cm	5 kg/45x51x22 cm	6 kg/52x43x17 cm	5 kg/40x51x15 cm
Betrachtungswinkel hor./vert.	170/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	170/170 Grad	160/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	120 Grad/25 Grad/0 mm	360 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	99/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, Subwoofer, USB-Hub, Webcam	-	USB-Hub, Headset-Anschluss, Lautsprecher	-	-
Eigenschaften (20%)	**2,40**	**2,30**	**2,32**	**2,42**	**2,47**
Diagonale/Kontrastverhält.	56 cm (22 Zoll)/1000:1	56 cm (22 Zoll)/1000:1	56 cm (22 Zoll)/1000:1	56 cm (22 Zoll)/700:1	56 cm (22 Zoll)/800:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	54 Watt/6 Watt	43 Watt/8 Watt	40 Watt/5 Watt	33 Watt/3 Watt	41 Watt/9 Watt
Leistung (60%)	**1,81**	**1,81**	**2,23**	**2,20**	**2,17**
Gemessene Reaktionszeit	21 ms (max.)	21 ms (max.)/30 ms ohne OD	30 ms (max.)	28 ms (max.)	30 ms (max.)
Regelbereich Helligkeit	70 bis 225 Candela/m²	76 bis 276 Candela/m²	100 bis 258 Candela/m²	122 bis 271 Candela/m²	80 bis 260 Candela/m²
OSD/Interpolation*	1,5/1,5	2/1,5	2/2	2/2	1,5/1,5
Helligkeitsverteilung	2	2,5	2,25	2	2
Bildschärfe/Farbbrillanz	1/2	1/1,5	1,0/2,0	1,0/1,5	1/2
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent	17% 13% 19% 10% 0% 18% 13% 10% 16%	21% 16% 21% 15% 0% 12% 18% 13% 19%	18% 12% 18% 15% 0% 14% 21% 14% 17%	15% 8% 17% 15% 0% 15% 15% 11% 17%	11% 8% 12% 17% 0% 16% 11% 7% 7%
FAZIT	Wertung: **1,91** + Helligkeitsbereich + Reaktionszeit - Stromaufnahme	Wertung: **1,93** + Reaktionszeit + Helligkeitsbereich - Helligkeitsverteilung	Wertung: **2,13** + Anschlüsse + Ausstattung - Helligkeitsbereich	Wertung: **2,15** + Stromverbrauch + Reaktionszeit - Helligkeitsbereich	Wertung: **2,19** + Helligkeitsbereich + Darstellungsqualität - Stand-by-Verbrauch

0-5 11-15
6-10 16-25

* (1.024x768/800x600)

LCD-MONITORE

Produkt	AL2216Wd	VX2255wmh	2230 S1W	N220Wd	E2200WS
Hersteller (Webseite)	Acer (www.acer.de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Belinea (www.belinea.de)	Hyundai (www.hyundaig.de)	Iiyama (www.iiyama.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 250,-/Gut	Ca. € 355,-/Gut	Ca. € 260,-/Befriedigend	Ca. € 300,-/Befriedigend	Ca. € 265,-/Befriedigend
Spieleprofil	Shooter, Rollenspiele, Strategiespiele	Rollenspiele, Strategiespiele	Rollenspiele, Strategiespiele	Rollenspiele, Strategiespiele	Rollenspiele, Strategiespiele
Ausstattung (20%)	**1,90**	**1,78**	**1,88**	**1,88**	**1,98**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP)	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP)	TN/D-Sub, DVI-D	TN/2x D-Sub, DVI-D (HDCP)	TN/D-Sub, DVI-D
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm
Reaktionszeit (Herstellerangabe)/Netzteil	5 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	5 kg/51x41x20 cm	6 kg/53x45x23 cm	6 kg, 52x44x17 cm	5 kg/52x48x14 cm	6 kg, 52x44x17 cm
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/170 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	360 Grad/25 Grad/80 mm	0 Grad/ 25 Grad/0 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm	0 Grad/ 25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	03/2 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre
Sonstiges	-	Webkamera, Mikro, Lautsprecher	Lautsprecher, Kopfhörereingang	Lautsprecher	Lautsprecher, Kopfhörereingang
Eigenschaften (20%)	**2,48**	**2,47**	**2,32**	**2,43**	**2,31**
Diagonale/Kontrastverhält.	56 cm (22 Zoll)/700:1	56 cm (22 Zoll)/700:1	56 cm (22 Zoll)/1000:1	56 cm (22 Zoll)/800:1	56 cm (22 Zoll)/1000:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	38 Watt/6 Watt	37 Watt/6 Watt	39 Watt/5 Watt	37 Watt/6 Watt	39 Watt/4 Watt
Leistung (60%)	**2,22**	**2,29**	**2,31**	**2,32**	**2,37**
Gemessene Reaktionszeit	29 ms (max.)	31 ms (max.)	32 ms (max.)	32 ms (max.)	32 ms (max.)
Regelbereich Helligkeit	100 bis 250 Candela/m²	78 bis 230 Candela/m²	84 bis 266 Candela/m²	23 bis 246 Candela/m²	73 bis 220 Candela/m²
OSD/Interpolation*	1,5/2	1,5/1,5	1,5/1,5	2,5/2	1,5/1,5
Helligkeitsverteilung	2	1,5	2	2,25	2
Bildschärfe/Farbbrillanz	1/2	1/1,5	1/1,25	1/2	1/1,25
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent	7% 6% 15% 17% 0% 18% 15% 18% 14%	10% 2% 11% 8% 0% 8% 5% 0% 4%	11% 9% 9% 13% 0% 9% 9% 5% 6%	20% 12% 18% 16% 0% 15% 14% 10% 14%	10% 6% 19% 10% 0% 16% 11% 10% 18%
FAZIT	Wertung: **2,21** + Reaktionszeit + Stromverbrauch - Helligkeitsbereich	Wertung: **2,22** + Helligkeitsverteilung + Ausstattung - Reaktionszeit	Wertung: **2,23** + Helligkeitsverteilung + Helligkeitsbereich - Reaktionszeit	Wertung: **2,25** + Helligkeitsbereich - Ergonomie - Reaktionszeit	Wertung: **2,28** + Preis - Reaktionszeit - Kein HDCP

0-5 11-15
6-10 16-25

* (1.024x768/800x600)

Fliegen Pixeltrümmer realitätsnah durch die Gegend, ist die Physikdarstellung am Werk und sorgt für eine glaubwürdige Atmosphäre.

PHYSIKDARSTELLUNG IN DER PRAXIS

Hier spielt die Physik!

AUF DVD
VIDEO, INTERVIEW, SPIELSTÄNDE *GRAW2*

In der Schule gehasst, in Spielen geliebt: Physik. PC ACTION zeigt, wie man Newtons Gesetze in der Welt der Pixel und Polygone umsetzt. Noch vor *Pong* war das simple *Tennis for Two* der erste Titel mit spielerelevanter Physikdarstellung: Mit beweglichen Schlägern schleuderten sich zwei Spieler eine Kugel um die Ohren – Einfallwinkel gleich Ausfallwinkel war dabei die physikalische Grundlage fürs Spielgeschehen. Auch bei aktuellen Titeln spielt die Physikdarstellung eine wichtige Rolle – so können Sie etwa bei *Half-Life 2* oder *Dark Messiah of Might and Magic* die Physikeffekte als Waffe nutzen: Sie beseitigen Monster mit herumstehenden Objekten oder lassen Holzhütten bersten. Schon bald zerlegen Sie in den Feuergefechten von *John Woo presents Stranglehold* (*Unreal*-Engine 3) als Inspektor Tequila die komplette Umgebung in ihre Einzelteile oder fahren bei *Crysis* per Panzer einfach mal Holzhütten zu Bruch. Die wichtigsten Meilensteine bei der Spielephysik haben wir in der Zeitleiste unten aufgeführt. Einen Ausblick auf kommende Top-Titel geben mehrere Spieleentwickler auf der Seite 137.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

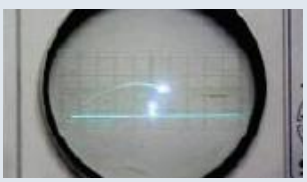
Es ist kein Geheimnis, dass die Mehrheit der Spieler Wert auf gute Spielephysik legt. Das größte Problem bei halbwegs natürlicher Physikdarstellung: Sie kostet enorm viel Prozessor-Rechenleistung. Das lässt sich beispielsweise gut bei *Age of Empires 3* prüfen. Wie bei vielen aktuellen Spielen (etwa *Half-Life 2*, *Oblivion*) kommt hier eine Physik-Engine von Havok zum Einsatz. Die lässt Gebäude spektakulär in sich zusammenstürzen und Trümmer durch die Luft wirbeln. Wenn Sie mehrere Gebäude gleichzeitig zerstören, fällt die Bildwiederholrate pro Sekunde jedoch deutlich – gerade auf schwächeren Prozessoren. *Age of Empires 3* ist ein besonders gutes Beispiel, da sich diese Physikeffekte gezielt abschalten lassen – im Grafikmenü heißt die Einstellung „Modelle mit hoher Polygonzahl". Ist sie deaktiviert, fehlen einige Details bei den Gebäuden, viel wichtiger ist aber, dass zerstörte Gebäude einfach verschwinden – die aufwendige Physikberechnung fehlt. Damit läuft das Echtzeit-Strategiespiel auf einem Athlon 64 3200+ um 44 Prozent schneller. Mit einem Zweikernprozessor ist der Leistungsunterschied zwischen aufwendigen und abgeschalteten Physikeffekten nicht so groß: Beim Athlon 64 X2 5000+ sind es 36, beim Core 2 Duo E6600 nur noch 31 Prozent.

PHYSIK PER GRAFIKKARTE

Um den Prozessor bei der Berechnung zu entlasten und in kommenden Spielen bessere Physikeffekte zu ermöglichen, gibt es mehrere Hardware-

Zeitleiste: Wichtige Spiele mit Physikelementen

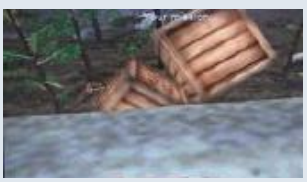
1958



Quelle: Brookhaven Nat. Lab.

TENNIS FOR TWO
Den Urvater aller Videospiele spielten Wissenschaftler in den USA am Brookhaven National Laboratory. Mit einem Knauf wurde der physikalische Abprallwinkel des Balles analog eingestellt.

1998

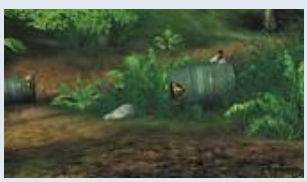


TRESPASSER
1998 konnten Sie in der *Jurassic Park*-Lizenzumsetzung bereits (annähernd) physikalisch korrekt Kisten zu Kletterhilfen stapeln oder Gegnern Gegenstände zwischen die Beine werfen.

2003

MAX PAYNE 2
Im zweiten Teil des Film-noir-Epos gab es bereits eine integrierte Havok-Physik-Engine. Hauptnutzen war der Ragdoll-Effekt (Ragdoll = Stoffpuppe), der Gegner glaubwürdig in die ewigen Jagdgründe begleitete.

2004



FAR CRY
Sie können in der deutschen *Far Cry*-Version, bei der die Ragdoll-Effekte entfernt wurden, Feinde etwa mittels Fässern „physikalisch" loswerden, wenn dem Protagonisten Jack Carver die Munition ausgeht.

Möglichkeiten: Bereits während der Spielemesse E3 im vergangenen Jahr zeigte uns Grafikkartenhersteller Nvidia eine Technik-Demo mit Havok-FX-Engine. Dabei werden Physikeffekte direkt von den Shader-Einheiten des Grafikchips berechnet. Natürlich unterstützen auch AMD-Karten Havok FX. Wenn Ihr PC über zwei Grafikkarten verfügt, teilen sie sich dynamisch Grafik- oder Physikberechnungen. Bei Hauptplatinen mit drei mechanischen PCI-E-x16-Steckplätzen können Sie zudem theoretisch zwei stärkere Karten für die Grafikdarstellung und ein günstigeres Modell für Physikberechnungen verwenden. Bei Nvidia geht das mit allen Nforce-680i-SLI-Platinen. Für Radeon-Karten bieten etwa Intels „Bad Axe" D975XBX2 oder das ICFX3200-T2R/G von DFI drei entsprechende Grafiksteckplätze an. Seit der Ankündigung vor etwas mehr als einem Jahr gibt es jedoch kaum Anschauungsmaterial: Bisher hat es noch kein Havok-FX-Spiel in den Handel geschafft und die Technik-Demos sind nach wie vor nicht freigegeben. Daher haben wir das (noch immer aktuelle) Video-Interview mit Nvidia von der E3 2006 auf die DVD gepackt. Der erste Titel, der Havok FX konsequent nutzt, soll voraussichtlich im November die Dämonenjagd *Hellgate: London* sein. Grafikkarten werden dann zum Beispiel für aufwendigeren Nebel genutzt, der sich sogar teilt, wenn die Spielfigur durchläuft.

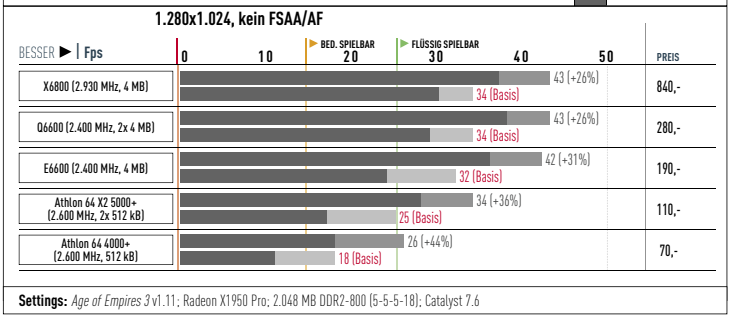
PHYSIKKARTE HEUTE

Die Alternative zu Havok FX kommt von Ageia: Anstelle des Prozessors soll eine PCI-Karte inklusive eigenem Speicher und Physx-Chip die Physikberechnungen übernehmen. Auch hier müssen Spiele angepasst werden oder die entsprechende Physik-Middleware (Zwischenanwendung) nutzen. Anders als Havok FX ist Ageias Novodex-Engine für die Spieleentwickler kostenlos – der Hersteller will seinen Profit mit dem Verkauf der Physx-Karten machen. Zur Markteinführung kosteten diese noch 250 Euro, mittlerweile sind Physx-Modelle von Asus und BFG für rund 130 Euro verfügbar. Viele Spieler haben den passenden Treiber sogar bereits auf ihrem System – er wird bei der Installation von aktuellen Spielen wie *Two Worlds* mitgeliefert. Der

Age of Empires 3: Physik

- Die aufwendigen Physikeffekte, eingesetzt bei einstürzenden Gebäuden, können Sie im Grafikmenü abschalten.
- Ein Athlon 64 4000+ ist nur ohne diese Effekte schnell genug.

Reduzierte Physikdarstellung
Volle Physikdarstellung
Minimum-Fps

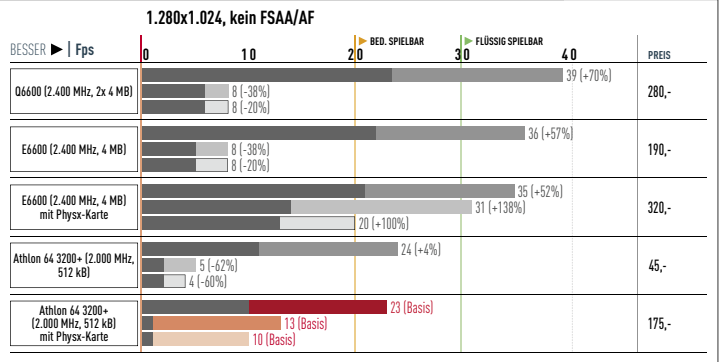


Settings: *Age of Empires 3* v1.11; Radeon X1950 Pro; 2.048 MB DDR2-800 (5-5-5-18); Catalyst 7.6

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

- Per Savegame haben wir Physx-Effekte ohne Karte simuliert.
- Ohne Optimierung reicht Q6600 nicht für Physx-Effekte.
- Im Modus „Normal" bringt die Ageia-Karte keinen Vorteil.

Physik: Normal
Physik: Physx hoch
Physik: Physx Extreme
Minimum-Fps

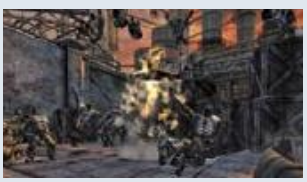


Settings: *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* v29980.2562; Radeon X1950 Pro; 2.048 MB DDR2-800 (5-5-5-18); Catalyst 7.6

Physikeffekte bei Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Im Physx-Modus sind bei Explosionen mehr Trümmer dargestellt. Mit einem Trick geht das auch ohne Ageia-Karte, das Spiel läuft dann aber deutlich langsamer.

2004



PAINKILLER
In der deutschen Version des Grusel-Shooters diente die integrierte Havok-Physik hauptsächlich dem effektvollen Zusammenbrechen von Objekten. Entscheidenden spielerischen Einfluss hatte die Physik nicht.

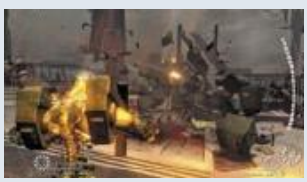
2004

HALF-LIFE 2
Mit der integrierten Havok-Physik-Engine und einigen darauf aufbauenden Spiel- und Rätseleinlagen begeisterte Valves Kassenschlager 2004 die Massen. Ein witziges Extra: die Gravity Gun.

2005

BLACK AND WHITE 2
Der innovative Peter-Molyneux-Titel sollte durch Physikelemente etwa beim Durchbrechen einer Mauer an Realitätsnähe gewinnen. Nur mit ausreichender „Gewalt" können Sie Mauern zertrümmern.

2007



CELLFACTOR: REVOLUTION
Von Beginn an konsequent auf die Nutzung von Ageias Physx-Hardware ausgelegt, nimmt die Physik in der Effektorgie *Cellfactor: Revolution* auch die zentrale Rolle im Spielgeschehen ein.

Grund: Laut Ageia kann man ihn auch ohne Hardware-Beschleunigung nutzen. Um es einfach zu machen, sind beide Varianten in einem Paket. Im Gegensatz zu Grafikkarten können Physx-Modelle auch eine Physik berechnen, die den Spielverlauf beeinflusst (Gameplay-Physik). Havok FX eignet sich hingegen nur für Effektphysik (Partikel, bewegliche Blätter et cetera), die keinen Einfluss auf den Fortgang des Spiels hat. Zudem gibt es bereits eine Handvoll Physx-tauglicher Titel wie den Shooter *Infernal* und das kostenlose Ballerduell *Cellfactor*. Besonders interessant ist aber *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* (Wertung in PC ACTION 8/2007: 86 Prozent). Wenn Sie eine Physx-Karte verwenden, stehen im Grafikmenü die Optionen „Physx hoch" und „Physx Extreme" zur Wahl. Einen Unterschied zwischen den beiden konnten wir nur bei der Gesamtleistung ausmachen. Schon bei „Physx hoch" brechen bei Holzzäunen einzelne Elemente heraus, Stoffe sind zerreißbar und Explosionen werfen zusätzliche Trümmer. Sind Sie Besitzer eines leistungsstarken Zweikernprozessors (ab Core 2 Duo E6700), sollten Sie mithilfe unserer auf der DVD mitgelieferten Savegames auf jeden Fall mal selbst ausprobieren, *Advanced Warfighter 2* mit allen Physx-Effekten auch ohne Ageia-Karte zu spielen. Grafik- oder Physikkarten können jedoch nichts, was ein zusätzlicher Prozessorkern nicht auch berechnen könnte – eine entsprechende Optimierung vorausgesetzt. Mehrkern, Havok FX oder Ageia Physx – welchen Weg die Spieleentwickler einschlagen, erfahren Sie auf nächsten Seite.

SPIELERLEBNIS ODER EFFEKTE?

Wenn ein Entwickler sich entschließt, eine Physik-Engine in sein Spiel zu integrieren, steht er vor drei wichtigen Entscheidungen, von denen mindestens eine auch Sie als Spieler betrifft. Zuerst hat der Entwickler die Entscheidung zu treffen, ob er die Physik ins Spielgeschehen (Gameplay) einbringen soll oder ob es eine reine sogenannte Effektphysik ist. Gameplay-Physik zeigt sich zum Beispiel in Rätselelementen oder der Möglichkeit, Objekte als Waffe zu nutzen. Effektphysik hat dagegen keinerlei Auswirkung auf die Art, wie sich das Spiel spielt. Hierunter fallen Ragdoll-Animationen (Stoffpuppen-Animation) für getötete Pixel-Gegner oder Explosionen mit zusätzlichen Trümmerstücken. Besonders zuerst Genanntes sehen BPjM und USK nicht gern – weshalb in deutschen Versionen dieser Physik-Effekt oft kurzerhand deaktiviert wird, ohne dass Spieler etwas vom Spiel verpassen.

LIZENZ-ENGINE (MIDDLEWARE) ODER SELBSTBAU?

Die zweite Entscheidung betrifft die Art der Physik-Engine. Dieses Grundgerüst gibt es als sogenannte Middleware von verschiedenen Anbietern zur direkten Integration in Spiele-Engines. Zudem kann der Entwickler sich entscheiden, die Physikintegration komplett selbst zu programmieren, falls die verfügbaren Lösungen wie Novodex, Havok oder ODE (siehe Kasten unten) den Ansprüchen nicht genügen sollten.

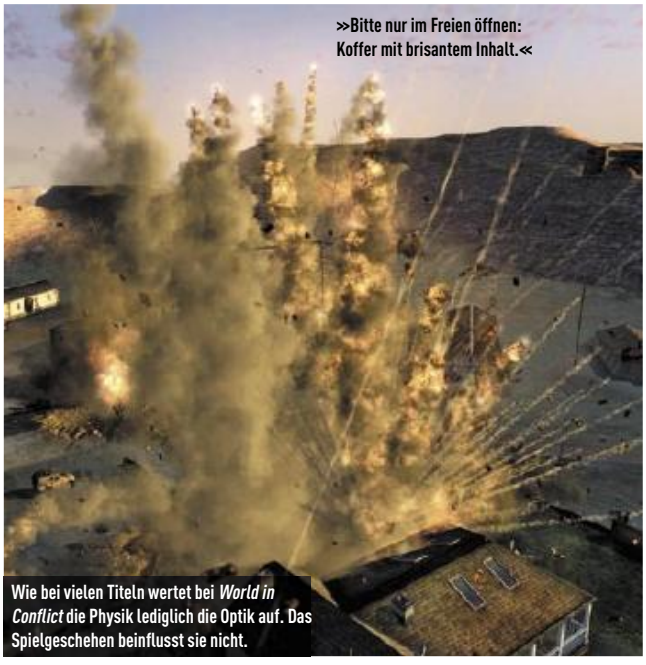
WER MACHT'S?

Schließlich steht noch die Entscheidung an, wie die Physikberechnungen ausgeführt werden sollen. Die klassische Lösung nutzt dafür die knappe Prozessor-Rechenzeit und teilt die Physikberechnungen im Idealfall auf mehrere Kerne auf. Das hat den Vorteil, dass alle Effekte auf jedem System verfügbar sind und sich lediglich in der Ausführungsgeschwindigkeit unterscheiden. Alternativ besteht die Möglichkeit, moderne Grafikprozessoren mit den Berechnungen zu belasten oder auf spezielle Hardware, etwa die Ageia Physx-PPU („Physics Processing Unit"; physikalische Prozessoreinheit), auszuweichen. Beide Alternativen sind wegen der parallelen Natur ihrer Ausführungseinheiten sehr gut geeignet, beispielsweise Kollisionsabfragen oder eine Flüssigkeitssimulation (die im Grunde auch aus einem System kollidierender und interagierender Elemente besteht) zu vollziehen. Größter Nachteil: Es ist schwierig, die Spielbalance zu erhalten – besonders im Mehrspielerpart. Daher ist es auch kompliziert, Gameplay-Physik von etwas anderem als dem Prozessor berechnen zu lassen. Sonst könnte sich ein Spieler mit spezieller Hardware zum Beispiel vermeintlich in einer Rauchwolke verstecken, die ein Spieler mit reiner Prozessor-Physik aber gar nicht sieht. Alternativ kann die Gameplay-Physik auch auf den Einzelspieler-Modus beschränkt sein, sodass bei Mehrspieler-Gefechten eine reduzierte Effektdichte zum Einsatz kommt und alle wieder auf einem gemeinsamen Level spielen – unabhängig von der jeweiligen Hardware.

FAZIT: PHYSIK IN SPIELEN

Zum bald 50-jährigen Bestehen von Computerspielen mit integrierter Physik (Urvater: *Tennis for Two*, 1958) können wir zusammenfassen, dass dieses Element immens wichtig ist und künftig kaum ein Spiel auf die Physikintegration in der einen oder anderen Form verzichten kann. Geht es mit dem Krieg der Kerne im bisherigen Tempo weiter, trägt vermutlich der Prozessor den Sieg im Physikwettrennen des Spielemarktes davon. Grafikkarten sind einfach „zu gut" auch zu anderen Zwecken als der 3D-Berechnung einsetzbar. Separate Physikkarten haben einen schweren Stand, stellen sie doch eine weitere Investition für den Spieler dar. Erschwerend kommt deren aktuell sehr geringe Verbreitung hinzu, sodass wohl die kommenden Spitzenspiele mit ihrer Unterstützung entscheiden, welche Alternative sich letztendlich durchsetzt.

Daniel Möllendorf/Frank Stöwer/Carsten Spille



>>Bitte nur im Freien öffnen: Koffer mit brisantem Inhalt.<<

Wie bei vielen Titeln wertet bei *World in Conflict* die Physik lediglich die Optik auf. Das Spielgeschehen beinflusst sie nicht.

Physik-Engines: eine Übersicht

Physx-Engine (Novodex)
- *Ghost Recon Advanced Warfighter 1 & 2*
- *Infernal*
- *Unreal Tournament 3* (angekündigt)

www.ageia.com

Die Physx/Novodex-Engine läuft sowohl mit einer Beschleunigung per Prozessor- als auch per Physik-Chip.

Havok/Havok FX
- *Age of Empires 3*
- *Half-Life 2*
- *The Elder Scrolls 4: Oblivion*

www.havok.com

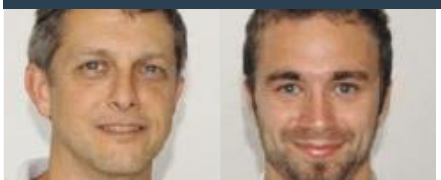
Die kostenpflichtige Engine nutzt bei der „FX"-Erweiterung auch die Rechenkraft von Grafikchips.

ODE (Open Dynamics Engine)
- *S.T.A.L.K.E.R.*
- *Call of Juarez*
- *Bloodrayne 2*

www.ode.org

Die OD-Engine ist Freeware, die Entwickler nutzen sie also kostenlos.

INTERVIEW PHYSX-ENGINE (AGEIA)


Marketing-Vizepräsident M. Steele, PR-Manager D. Forster von Ageia.

PC ACTION Was ist der Vorteil eines Physikchips im Vergleich zur Physikdarstellung per Grafikchip mit Havok FX?
Michael Steele: Das ist schwer zu sagen, bisher habe ich noch kein Spiel gesehen, das Havok FX auf einem Grafikchip unterstützt. Ich denke, die meisten Spieleentwickler wollen Grafikkarten für Grafikdarstellung verwenden, denn dafür sind sie ja eigentlich gebaut. Bei Physikdarstellung gibt es ein paar einzigartige Anforderungen und daher haben wir passende Software [*Anm. der Red.: Novodex-SDK; SDK = Software Development Kit, Sammlung von Programmen und Dokumentationen zu einer bestimmten Software, die es Entwicklern erleichtert/ermöglicht, eigene darauf basierende Anwendungen zu erstellen.*] und Hardware für diesen Zweck entwickelt.

PC ACTION Warum sollten Spieleentwickler ihre Titel für spezielle Physik-Hardware optimieren, statt einen separaten Prozessorkern für die Physikdarstellung zu verwenden?
Michael Steele: Die Antwort ist: Leistung. Wenn man bei einem unserer „Extreme-Physik-Levels" in einem aktuellen Spiel die Physx-Karte entfernt und versucht, die Physikberechnungen von einem separaten Kern durchführen zu lassen, läuft er nicht annähernd so schnell. Der Grund: Aktuellen Prozessoren fehlt es an Gleitkommaleistung. Bei Grafikchips ist es hingegen das Zusammenspiel mit dem Speicher, das nicht die Voraussetzungen für Physikdarstellung erfüllt.
Dan Forster: Mit jedem zusätzlichen Physikeffekt muss der Prozessor zudem mehr KI-Berechnungen durchführen. Schließlich fügt man damit ja nicht nur Effekte, sondern auch Gameplay-Elemente hinzu und die künstliche Intelligenz muss darauf entsprechend reagieren.
Michael Steele: Das stimmt: Je mehr Physikeffekte der Physx-Chip erstellt, desto mehr Arbeit fällt für Prozessor und Grafikchip an.

PC ACTION Ist es möglich, mit einer Physikkarte andere Prozessor-Aufgaben zu übernehmen, die nicht für Physikdarstellung gedacht sind – beispielsweise Wegfindung oder künstliche Intelligenz?
Michael Steele: Ja, es gibt viele Dinge, die man machen kann, sogar von Spielen abgesehen. Zwar ist der Spielemarkt derzeit unser Fokus, in den nächsten Jahren werden wir aber auch Anwendungen außerhalb von Spielen sehen, die auf Ageia-Architektur laufen.

Das komplette Interview finden Sie unter:
www.pcgameshardware.de (ID 607658)

INTERVIEW CRYSIS (CRYTEK)

Bernd Diemer, Game-Designer bei Crytek.

PC ACTION Warum habt ihr euch bei der Physik-Engine gegen ein Lizenzprodukt entschieden? Was sind die Vorzüge eurer Eigenentwicklung?
Bernd Diemer: Unsere Physik-Engine ist zum einen sehr anpassbar. Man kann alle Objekteigenschaften verändern und von Haus aus sagen: „Mach mir eine realistische Physik", und es ist fast eins zu eins wie im Physiklabor übertragbar. Zum anderen will ich als Designer eine angepasste, weniger komplexe Physik nutzen, und dann lässt sich das mit unserer Engine ebenfalls realisieren. Ein weiterer großer Vorteil unserer Engine ist die Möglichkeit, unter Direct X 10 noch realistischere Partikel-Effekte sowie mehr Physik-Interaktionen zu realisieren.

PC ACTION Eine solch leistungsstarke Physik fordert ja viel Prozessor-Rechenleistung. Welche Hardware nutzt ihr zur Physikberechnung?
Bernd Diemer: Wir nutzen keine Hardwarelösung, sondern unsere eigene Engine, die wir programmiert haben. Wir unterstützen generell keine Physik-Hardware, denn die ist noch nicht weit genug verbreitet. Sollte das einmal anders sein, werden wir diese auch einsetzen. Wir haben uns umgeschaut, mit den Entwicklern bei der Firma Ageia gesprochen und uns erkundigt, was das bringen könnte. Aber für uns zahlt sich das Ganze nicht aus. Das ist momentan noch ein spezielles Marktsegment mit der Physikbeschleunigung per Hardware. Wenn sich so etwas etabliert hat, dann werde ich der Erste sein, der danach schreit.

INTERVIEW HELLGATE: LONDON (FLAGSHIP)

Tyler Thompson, Technischer Leiter bei den Flagship Studios.

PC ACTION Was war denn der Grund, in puncto Spielphysik mit Havok FX auf eine Software-Lösung zu setzen? Immerhin gibt es ja auch Ageias Physik-Adapter, mit dem ihr noch mehr Ressourcen sparen könnt.
Tyler Thompson: Havok FX nutzt Shader-Modell-3-Grafikkarten, die seit rund zweieinhalb Jahren auf dem Markt sind. Ich glaube nicht, dass so viele Physx-Karten in freier Wildbahn zu finden sind. Dazu kostet eine Ageia-Karte fast so viel wie eine recht gute Grafikkarte. Ich würde mir für das Geld lieber eine zweite Grafikkarte kaufen, statt zu hoffen, dass mein neuestes Spiel Ageias Physik-Adapter unterstützt.

PC ACTION Setzt ihr bei *Hellgate: London* auf eine physikalisch korrekte Interaktion mit der Spielumgebung?
Tyler Thompson: In *Hellgate: London* geht es nicht darum, einen ganzen Level in die Luft zu jagen. Unser Spiel ist ein Action-Rollenspiel, kein 3D-Shooter, das einen umfangreichen Online-Massen-Mehrspieler-Modus besitzt. Das heißt im Klartext: Unser Server muss jede Menge Klienten bedienen und darf dabei nicht in die Knie gehen. Und massive Zerstörungsorgien seht ihr in den wenigsten Online-Titeln. Das heißt nicht, dass ihr keine Kisten oder Benzinfässer findet, die ihr nach allen Regeln der Kunst zerlegen könnt. Das Überqueren einer Schlucht mit einem dazu extra gefällten Baumstamm müsst ihr in einem anderen Spiel suchen. Die Frage ist auch, was das zur Wiederspielbarkeit beiträgt – macht es Spaß, dieselben Levels immer und immer wieder zu verwüsten?

INTERVIEW SACRED 2 (ASCARON)

Franz Stradal, Projektleiter *Sacred 2*, Ascaron.

PC ACTION Obwohl für ein Rollenspiel eher unüblich, habt ihr euch ja für eine sehr realitätsnahe Physiksimulation in *Sacred 2* entschieden. Kann die das Spielgefühl entscheidend verbessern?
Franz Stradal: Selbstverständlich. Bei der Entscheidung für die Novodex-Engine war es uns wichtig, die Physik nach dem Motto „What you see is what you get" [*Übersetzung: Was du siehst, ist was du kriegst.*] einzusetzen. Alles hat die richtige Größe und fühlt sich echt an. So können sich beispielsweise Steine aus einer Felswand lösen, wenn ein Riese dagegenschlägt, die dann realistisch zu Boden poltern und alles plattwalzen.

PC ACTION Gibt es bestimmte physikalische Simulationen, deren Programmierung besonders aufwendig ist?
Franz Stradal: Die Simulation von Stoffen, Flüssigkeiten und Haaren ist extrem aufwendig und kostet sehr viel Rechenleistung. Das Genannte besteht aus vielen, oft tausenden Stützpunkten. Diese Stützpunkte beeinflussen sich gegenseitig. Hat man eine x-fache Zahl von Punkten, benötigt man oft x mal neun, x mal 25 oder sogar x mal x Berechnungen. Zupft man zum Beispiel an einer Ecke eines Stückes Stoff, bewegt man alle Punkte.

PC ACTION Für solche Berechnungen bietet sich eine Physx-Karte geradezu an. Unterstützt eure Engine Ageias hardwarebeschleunigte Physik?
Franz Stradal: Ja. Reguläre Berechnungen wie Ballistik und Ragdoll wären auch mit einem Einkernprozessor möglich. Aber die Physik-Hardware kann eine ganze Menge mehr.

PC ACTION Könnte die Physik nicht auf einem zusätzlichen Kern eines Zweikern-/Mehrkernprozessors berechnet werden?
Franz Stradal: Die reine Pro-Instruktion-Rechenleistung dürfte ähnlich sein. Aber der Physikkern hat nichts anderes zu tun, wird nicht ständig vom Betriebssystem unterbrochen und hat spezielle Instruktionen, die auf einem Prozessor durch viele Einzelschritte zu simulieren sind. Zudem verfügt die Physik-Hardware über einen eigenen Speicher, der besonders günstig liegt.

PC ACTION Was ist deine persönliche Meinung zur Berechnung der Physik per Grafikkarte wie bei Havok FX?
Franz Stradal: Wenn ich eine zweite Grafikkarte habe und die nicht für ihre eigentlichen Zwecke nutze, ist das nicht der aktuelle Stand der Technik. Sie soll sich um die Optik kümmern und nicht physikalische Gleichungssysteme lösen. Ich halte das für den falschen Weg, schließlich sind Grafikkarten nicht dafür gebaut, Physik zu berechnen. Außerdem haben die schon genug zu tun.

Dank der realitätsnahen Physiksimulation und der Unterstützung für Ageias Physx-Karte ist die Umwelt von *Sacred 2* interaktiv. Gegner können Steinlawinen auslösen, die dem Spieler Schaden zufügen.

So läuft's wie geschmiert

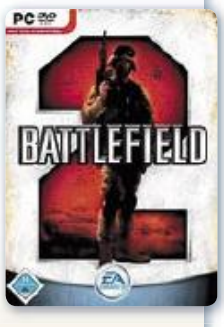
Anno 1701

- **PROZESSOR** Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER** 2 GB
- **HAUPTPLATINE** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Anno 1701 ist zwar schon mit einem Einkernprozessor wie einem Athlon 64 4000+ oder PC mit 3,6 Gigahertz passabel spielbar. Allerdings profitiert die Engine von der Kraft der zwei Kerne, sodass wir für die optimale Leistung einen Zweikernprozessor empfehlen.

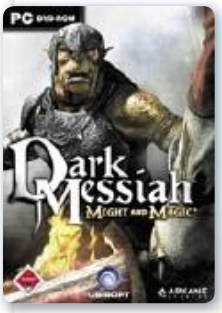
Battlefield 2

- **Prozessor** Athlon 64 3800+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Dark Messiah of Might and Magic



- **Prozessor** Athlon 64 3700+/ P4 mit 3,4 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatinen** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Mit Ausnahme der zwei Gigabyte Hauptspeicher fallen die Hardware-Anforderungen bei dem mit einer modifizierten *Source*-Engine ausgestatteten *Dark Messiah* moderat aus. Verringern Sie bei Leistungsengpässen die Shader-Details oder wählen Sie „Bloom" statt HDR-Beleuchtung.

Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar

- **Prozessor** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Um genug Leistungsreserven für die Berechnung der maximal möglichen Geometrie zu haben, ist ein Zweikernprozessor Pflicht. Einen hohen Grad an FSAA/AF garantieren nur 512 Megabyte Grafikspeicher. Stellen Sie bei Leistungsengpässen „Entfernte Objekte" auf „Niedrig".

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

- **Prozessor** Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte** Geforce 7900 GT oder 8600 GT/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Solange Sie im Grafikmenü unter „Physx" nur „Mittel" einstellen, sind Sie schon mit einem Zweikernprozessor der Einsteigerklasse gut gerüstet. Bevorzugen Sie eine sehr realistische Umsetzung von Newtons Gesetzen, benötigen Sie ein High-End-Modell oder eine Physx-Karte von Ageia.

Gothic 3

- **Prozessor** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

GTA San Andreas

- **Prozessor** Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 6600 GT/ Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher** 512 MB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

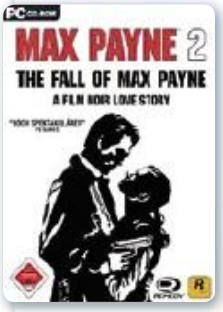
Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

Half-Life 2 (inklusive Episode One)

- **Prozessor** Athlon 64 3200+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatinen** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die durchschnittliche Bildwiederholrate sollte bei *Half-Life 2* und der ersten Episode nicht unter 40 Bilder pro Sekunde (Fps) liegen. Falls das passiert, schalten Sie zuerst High Dynamic Range aus. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Max Payne 2



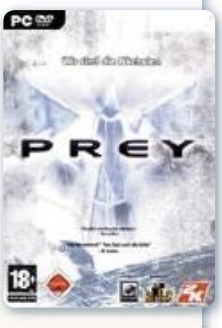
- **Prozessor** Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher** 512 MB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Action-Spielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Prey



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

Pro Evolution Soccer 6

- **Prozessor**
  Athlon 64 3200+
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Mit Ausnahme einer höheren Texturenauflösung bietet die PC-Version die gleiche Optik wie das Konsolen-Pendant. Bereits ein Einsteiger-System garantiert alle Details in hohen Auflösungen. Besitzer eine flotten Grafikkarte sollten einen hohen Grad an Kantenglättung einschalten.

Quake 4

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Auch bei *Quake 4* haben die Modifikationen, die die Entwickler an der *Doom 3*-Engine vollzogen, nur geringen Einfluss auf die Hardware-Anforderungen. Für die optimale Leistung raten wir zu einer Grafikkarte mit 256 Megabyte Video- und zwei Gigabyte Arbeitsspeicher.

Rainbow Six: Vegas

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Da die *Unreal*-Engine 3 Zwei- und Mehrkernprozessoren unterstützt, sichern Sie sich mit einem Intel- oder AMD-Zweikernmodell die optimale Darstellung. Um die Gesamtleistung zu steigern, verzichten Sie auf die HDR-Beleuchtung oder minimieren die Schattenqualität.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung und den „Render"-Optionen. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

Supreme Commander

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/
  Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

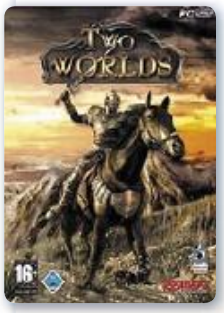
Auch Chris Taylors Strategie-Meisterwerk verlangt für einen Spielbetrieb ohne Ruckler nach einem leistungsstarken Zweikernprozessor. Die beste Tuning-Möglichkeit ist der Verzicht auf sämtliche Schatten. Das ergibt ein Leistungsplus von 77 Prozent.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Um bei dem Rollenspiel-Knaller in den Genuss aller Details zu kommen, benötigen Sie auf jeden Fall eine flotte Shader-Modell-3-Grafikkarte mit 256 Megabyte Videospeicher. Erst zwei Gigabyte Speicher garantieren minimale Ladezeiten und wenig Nachladeruckler.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikernprozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

World of Warcraft: The Burning Crusade

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 190,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 180,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800ULTRA/G/HTDP	ca. € 590,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	612/1.080 MHz	128/max. 128	0,7/2,2 Sone	82 Fps	80,5 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 470,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 460,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	640 DDR3 [1 ns]	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	640 DDR3 [1 ns]	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 360,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 190,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 170,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35C-DS3R	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2- und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,45
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 150,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 110,-	P965	F4/2.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 180,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus P5N-E SLI	ca. € 100,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 85,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI P965 Neo-F	ca. € 80,-	P965	1.3/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	1	3	-	1x100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,40
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 50,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16(1)	1x100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,43

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 90,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,47
Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Abit KN9	ca. € 60,-	Nforce4 Ultra	1.1/1.000	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,63

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimona HY64D6320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1000	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 580,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,66
OCZ Reaper HPC OCZ2RPR10662GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	560 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,69
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitessta DIMM Kit 2048MB	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18	Nicht möglich	2,06
Aeneon AET760UD00-30D	ca. € 35,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	440 MHz DDR, 2,1 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,12

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	1,74
Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 90,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 90,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4 MB/s / 61,4 MB/s	2,06

LABORBERICHT

Take MS TMS1GB264C081

HERSTELLER	PREIS
Take MS	Ca. € 35,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.takems.de	Sehr gut

PC ACTION PREISTIPP 10-2007

Zu einem sehr günstigen Preis bietet Take MS einen Ein-Gigabyte-Speicherriegel an, der mit niedrigen Latenzen und hohem Übertaktungspotenzial punktet. Bei DDR2-800 und 1,8 Volt Standardspannung läuft das Modul mit den Latenzen 4-4-4-12 (1T Command-Rate) absolut stabil. Den Takt können Sie auf 520 Megahertz hochdrehen, ohne die Spannung zu erhöhen. (fs)

GESAMT **1,87**

Hama Slide Pad Pro

HERSTELLER	PREIS
Hama	Ca. € 13,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hama.de	Gut

Mit einer nutzbaren Stoff-Oberfläche von 344x245 Millimeter steht auch für den Spielertyp genügend Platz zur Verfügung, der eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugt. Die geringe Höhe der Mausunterlage (zwei Millimeter) sorgt für eine gute Ergonomie, die Start- und Reibwiderstände sind angenehm gering. (fs)

GESAMT **1,52**

Corsair Flash Voyager GT 8 GB

HERSTELLER	PREIS
Corsair	Ca. € 100,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.corsair.com	Gut

Der Acht-Gigabyte-USB-Stick mit wasser- und stoßfestem Gehäuse versperrt am Notebook horizontal gesteckt nicht den benachbarten Anschluss. Vertikal wird es eng, wenn Sie ihn neben einem zweiten Stick platzieren wollen. Lese-/Schreibleistung liegt bei sehr guten 24,3/21,8 Megabyte pro Sekunde. (fs)

GESAMT **1,64**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 225,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.080,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 780,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	1,92

SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 150,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 60,-**
AMD Athlon 64 4000+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 10,-**
Glacialtech Igloo 7310 Light	
HAUPTPLATINE	**€ 60,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 65,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 140,-**
Sapphire Radeon X1950 Pro	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 50,-**
Samsung SP2504C (Sata II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 45,-**
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 40,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 605,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 180,-**
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 25,-**
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	**€ 125,-**
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 65,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 310,-**
Gainward Bliss 8800 GTS (320 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 95,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 85,-**
Thermaltake Armor Jr.	

€ 1.110,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	**€ 180,-**
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 40,-**
Scythe Infinity	
HAUPTPLATINE	**€ 125,-**
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 115,-**
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 590,-**
Asus EN8800ULTRA (768 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	**€ 95,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 240,-**
Silverstone TJ09	

€ 1.805,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Das letzte Hemd ...

... würden wir Ihnen geben – aber es hat Löcher und stinkt. Die Preise im Wert von 5.450 Euro, die Terratec, Teufel und Mushkin zur Verfügung gestellt haben, gefallen Ihnen sicher besser. Mitmachen! Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Eins dieser Teile kann bald Ihnen gehören! Zu gewinnen gibt es:

WER NICHT HÖREN WILL, DARF SEHEN

Mit dem Noxon iRadio verlost Terratec ein Radio mit vielfältigen Möglichkeiten. Via Wireless LAN (drahtloses lokales Netzwerk), Netzwerk oder Homeplug (nutzt das vorhandene Stromnetz im Haus) haben Sie Zugriff auf über 10.000 Internet-Sender. Das iRadio unterstützt alle gängigen Formate. Für TV-Fans interessant: der Cinergy Piranha. Der kleinste TV-USB-Stick ermöglicht den Empfang von DVB-T, DAB und T-DMB am PC. Dank der beiliegenden Heimkino-Software können Sie Ihre Lieblingssendungen sogar aufnehmen.

Wert: € 1.950,-

5x Noxon iRadio

10x Cinergy Piranha

TERRATEC

NOXON iRadio

CINERGY Piranha

MACHT DAS OHR AUF!

Das 5.1-System Concept E Magnum sorgt für Kinosound am PC, da Sie die Anlage direkt mit dem analogen Soundanschluss des PCs verbinden. Eine integrierte Endstufe sorgt für Digital- und DTS-Sound. Das Concept E Magnum können Sie auch direkt an Ihren DVD-Spieler stecken.Für den Einsatz als zentrales Soundsystem verarbeitet eine externe Anschlussbox parallel verschiedene Eingabesignale (2x optisch, 1x koaxial). Damit Sie bequem auf dem Sofa sitzen bleiben können, liegt eine Fernbedienung bei.

Wert: € 1.700,-

12x Concept E Magnum

Teufel

50x Fan-Shirts

2x XP2-8000 2GB Kit

5x SP2+ 6400 2GB Kit

1x HP2-6400 2GB Kit

mushkin enhanced

DA GEHT WAS REIN!

Mushkin bietet mit seiner Speicherserie eine Kombination aus Leistung und Zuverlässigkeit. Die Module SP2+ 6400 und HP2-6400 eignen sich für den DDR2-800-Betrieb. Die XP2-8000-Riegel sind sogar als DDR2-1000-Module spezifiziert und lassen sich mit einer niedrigen Latenz von 4 betreiben (die Latenz gibt an, wie viele Taktzyklen ein Speicher benötigt, um Daten bereitzustellen; je niedriger der Wert, desto höher die Leistung). Frieren brauchen Sie auch nicht länger: 50 (frische!) Fan-Shirts sind im Lostopf.

Wert: € 1.800,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie viele Internet-Radiosender können Sie mit dem iRadio empfangen?

?!?

a) 3,14159265358979323846264 3

b) 11

c) 666

d) über 10.000

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **2. Oktober 2007**.

PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: leserbriefe@pcaction.de Internet: www.pcaction.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Chefredakteur/Objektleitung	**Petra Fröhlich**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.)	**Joachim Hesse** verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).
Leitende Redakteure	Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele	Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure	Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion	Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent	Roland Austinat
Layout	Anja Grosler (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Anne-Marie Kandler, © Blizzard Entertainment
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben.
Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA. COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Auf Seite 15 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Wilkinson".
Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

PC ACTION 10/2007 ERSCHEINT AM 19. SEPTEMBER 2007.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

Ultraforce QX-68 Ultra

- **INTEL Core2 Quad Xtreme**
  Q6600 @ QX-6850 (4x3,0 GHz)
- **GeForce 8800 Ultra**
  nVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB
- **4 GB Arbeitsspeicher**
  2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
- **500 GB S-ATA II**
  500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
- **20x DVD-Brenner S-ATA**
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- **ASUS P5K Mainboard**
  Intel P35 Chipsatz

Art. Nr.: 34599

Auf welcher Seite ...

nVidia GeForce
GF 8800 Ultra

NVIDIA. GeForce

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99

Händler-Anfragen erwünscht!

Ultraforce QX-68 XT

... wirst Du stehen?

- INTEL Core2 Quad Xtreme
  Q6600 @ QX-6850 (4x3,0GHz)
- ATI Radeon HD 2900 XT
  512 MB, DirectX 10 Ready
- 4 GB Arbeitsspeicher
  2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
- 500 GB S-ATA II
  500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
- 20x DVD-Brenner S-ATA
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- ASUS P5K Mainboard
  Intel P35 Chipsatz

ATI Radeon GRAPHICS

ATI Radeon HD 2900 XT

Art. Nr.: 34600

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

Sportspiele, die wir uns wünschen

PLATZ 1
Synchronschwimmen 2008

DEFINITION
Bei dieser Sportart vollführen Frauen oder Männer mehr oder minder elegante Bewegungen in einem Schwimmbecken. **5,5**

WIE GENAU?
Der ideale Mehrspielertitel: Bis zu acht Zocker sitzen am Monitor und drehen zeitgleich Pirouetten im Wasser. Faszinierend! **83,5**

WEN INTERESSIERT'S?
Synchronschwimmen ist – kein Zweifel – die tuckigste aller Sportarten. Vielleicht eine Marktlücke? **23,4**

ERGEBNIS
19,6

PLATZ 2
Virtual-Handy-Weitwurf

DEFINITION
Die Trendsportart aus Finnland – endlich für Ihren PC! Natürlich mit Regularien der VDH (Vereinigung Deutscher Handywerfer e.V.)! **3,3**

WIE GENAU?
In zwei Disziplinen kämpfen Sie um den weitesten Wurf: „Handys mit Akku" und „Handys ohne Akku". Ein Spaß für die ganze Familie. **17,5**

WEN INTERESSIERT'S?
Handy-Weitwurf wird immer beliebter. Den Weltrekord hält übrigens der Finne Ville Piippo mit 82,55 Metern. Unglaublich! **5,2**

ERGEBNIS
11,1

PLATZ 3
Pro Evolution Wandern

DEFINITION
Das traditionelle Wandern wird oft belächelt, ist aber eine ernstzunehmende, körperliche Anstrengung. **6,5**

WIE GENAU?
Bei *Pro Evolution Wandern* (PEW) gilt es, durch Wälder und Berglandschaften zu schlendern und dabei nervigen Pixel-Rentnern auszuweichen. **87,5**

WEN INTERESSIERT'S?
Viele Menschen wollen an die frische Luft, können aber aufgrund von Allergien und/oder Fettleibigkeit nicht raus. *PEW* hilft! **66,6**

ERGEBNIS
8,5

PLATZ 4
All-Star-Gorodki

DEFINITION
Der Grundgedanke dieses russischen Spiels ist es, fünf Holzklötzchen (Gorodki), die man zu bestimmten Figuren aufbaut, mit einem ... **1,2**

WIE GENAU?
... Wurfstock (Bit) aus einer bestimmten Entfernung (Kon, Polukon) von ihrem Platz (Gorod) auf dem Spielfeld zu schlagen. Klingt nach Spaß! **46**

WEN INTERESSIERT'S?
Zugegeben, wir haben auch noch nie davon gehört. Aber in den Ostblockstaaten würde *All-Star-Gorodki* sicher gut ankommen! **12**

ERGEBNIS
4,6

PLATZ 5
Boule Live 07

DEFINITION
Boule, auch Boccia genannt, ist ein beliebter Freizeitsport für Menschen über 60, die nichts anderes mit ihrer Zeit anzufangen wissen. **2,2**

WIE GENAU?
Mit ihrem virtuellen Akteur bereisen Sie legendäre Boule-Plätze wie beispielsweise den malerischen Stadtpark in Bitterfeld. **25,5**

WEN INTERESSIERT'S?
Wir spielen zwar gern mit Bällen, aber nur mit unseren eigenen. Jedoch sind die Geschmäcker bekanntlich verschieden. **15,5**

ERGEBNIS
3,6

FORMEL: (Definition x Wie genau?) : Wen interessiert's? = Ergebnis

Ach du Schreck!

»Du Depp! Ich wollte Nutten, keine Kutten!«

Die „PC ACTION kocht"-Gala in Nürnberg am 26. Juli war ein voller Erfolg: Die Gäste sind satt geworden, PC ACTION-Anhänger sammelten fleißig Autogramme und ein kleiner Werbefilmdreh am späten Abend sorgte für eine lockere Atmosphäre – nur nicht beim Kollegen Alex Frank (rechts im Bild). Als plötzlich mysteriöse Gestalten auftauchten, darunter der in eine Kutte gewandete Vize-Chef Hesse, erlitt der Ex-Weißrusse vor Schrecks einen Gesichtskrampf. Grauenvoll!

Einfach krank!

Nein, der lässige Typ neben dem Kollegen Christian Gürnth auf dem Foto rechts ist nicht etwa Lukasz Ciszewski (auch wenn der Bursche wie eine HIV-positive Version des Redaktionspolen aussieht), sondern PC ACTION-Liebhaber Heiko Borchardt. Er traf sein beleibtes Idol auf einer Krefelder Homo-Party. Hahahaha, reingefallen, das stimmt gar nicht! Die Fete fand in Düsseldorf statt.

Mal ordentlich hupen

PC ACTION-Fanatiker Timo Rathgeber (im Bild mit unserem USK-18-Shirt) gestaltet seine Freizeit sinnvoll. Er läuft durch die Gegend und fasst Frauen an die Möpse. Eines Tages wunderte sich Timo jedoch, dass sich die Brüste einer Dame so künstlich anfühlten. Und auch Dolly Buster war nicht in der Nähe. Er merkte, dass er eine lebensgroße *World of Warcraft*-Figur befummelte. Interessant!

In letzter Minute*

Bioshock, Stranglehold, Condemned 2 – kann die Welt noch schöner werden? Aber ja! Bereits kommende Ausgabe brennen wir das nächste Action-Feuerwerk der guten Laune ab. So enthüllen wir ein noch geheimes Spiel einer bekannten Entwicklerschmiede aus den Vereinigten Staaten. Das Spiel ist so geheim, dass wir Sie töten müssten, wenn wir es jetzt schon verraten. Weniger geheim ist *Medal of Honor: Airborne*, das sich wie *Enemy Territory: Quake Wars* zum Test angekündigt hat.

Außerdem ...
bekommen Sie als Vollversionen Fortsetzungen eines beliebten Panzer-Spiels. Hurra!

* Alle Angaben ohne Gewähr

Epilog

Ciszewski: *Medal of Honor: Airborne, Bioshock, Stranglehold* – so viele gute Action-Titel, was wünscht man sich mehr, Hesse?

Hesse: Ich hätte da eine Idee: Den *Ich-haue-Lukasz-aufs-Fressbrett-wenn-er-nicht-endlich-die-Klappe-hält-Simulator 2007*.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. SEPTEMBER 2007

Thorshammer

Wielander “Thorshammer“ 1923N Vista

- Intel Core2 Duo E6850 2x 3.00GHz
- XFX nForce 680i SLI
- 2048MB DDR2RAM Corsair TwinX 6400C4
- XFX 768MB GeForce 8800GTX
- Creative Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Serie
- 2x 500GB Western Digital 16MB im Raid 0
- DVD Brenner LG GSA-H55N SD
- DVD Brenner NEC Optiarc AD-7173A LabelFlash
- 128MB ageia PhysX
- be quiet! P6-PRO-600W Dark Power Pro
- Silverstone Temjin TJ07
- Microsoft Windows Vista Ultimate 64Bit vorinstalliert

2499,- EUR* **Art.-Nr.: 110048092**

(*inkl. gesetzl. MwSt., zzgl. Versandkosten)

PhysX by ageia

Make it Real

Physikalische Vorgänge, die eine dramatische Veränderung Ihres Spiel-Erlebnisses ermöglichen, werden mit dem AGEIA PhysX-Prozessor berechnet und realisiert. Sie erhalten mit dem AGEIA PhysX-Prozessor eine völlig neue atemberaubende Umgebung im Spiel.

Infos unter: www.ageia.com/de

BFG Tech

GC

Erlebt den Wielander in Leipzig auf der Games Convention in Halle 4 / Stand F17

Kartenvorverkauf auf www.e-bug.de

PhysX Extreme gibt es bei Ageia in Halle 4 Stand G22

e-bug

...immer ein bitchen schneller

BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1, 31061 Alfeld (Leine)
www.e-bug.de - Bestell-Hotline: 0800-6644431 Mail: systeme@e-bug.de
www.wielander-schmiede.de

WIELANDER
Werkzeuge der Macht

2007 BUG Computer Components AG - Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten.

MILLA JOVOVICH
RESIDENT EVIL:
EXTINCTION
WELCOME TO Fantastic LAS VEGAS NEVADA
ALLES, ODER NICHTS!
AB 27.09.2007 IM KINO!
WWW.RE3.FILM.DE
Constantin Film